INKL. SOFTWARE IM WERT VON 199 EURO

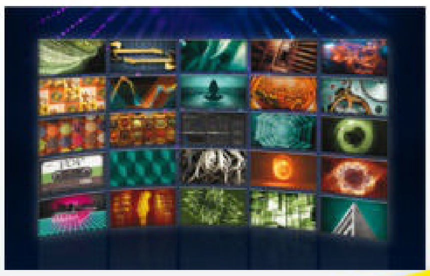
Beat

219 | 04-2024

20 GB SOFTWARE DOWNLOAD

VOLLVERSION:
2 AAS SOUND-INSTRUMENTE*
FREIE AUSWAHL AUS 69 PACKS

IM WERT VON 78 €



IM WERT VON 99 €

- BITWIG 5.1 STUDIO 8-TRACK*
VOLL-MODULARE DAW FÜR MACHER

- FXPLOSION II: SUPERNOVA*
3,6 GB RISER, DOWNER & HÖLLISCHE TEXTUREN FÜR ZAMPLER & AKAI MPCS

*Online-Registrierung erforderlich

Vollgas:
5 GB Drums & Loops für Future House, Hard Techno & D&B

AKAI APC64
CONTROLLER & SEQUENZER

MIT UND OHNE HARDWARE

MODULAR RACKS

JEDEN TAG EIN NEUER SYNTH
DEIN EINSTIEG IN 10 MINUTEN

TEST: BEHRINGER UB-XA
OBERHEIM ZUM TASCHENGELD?

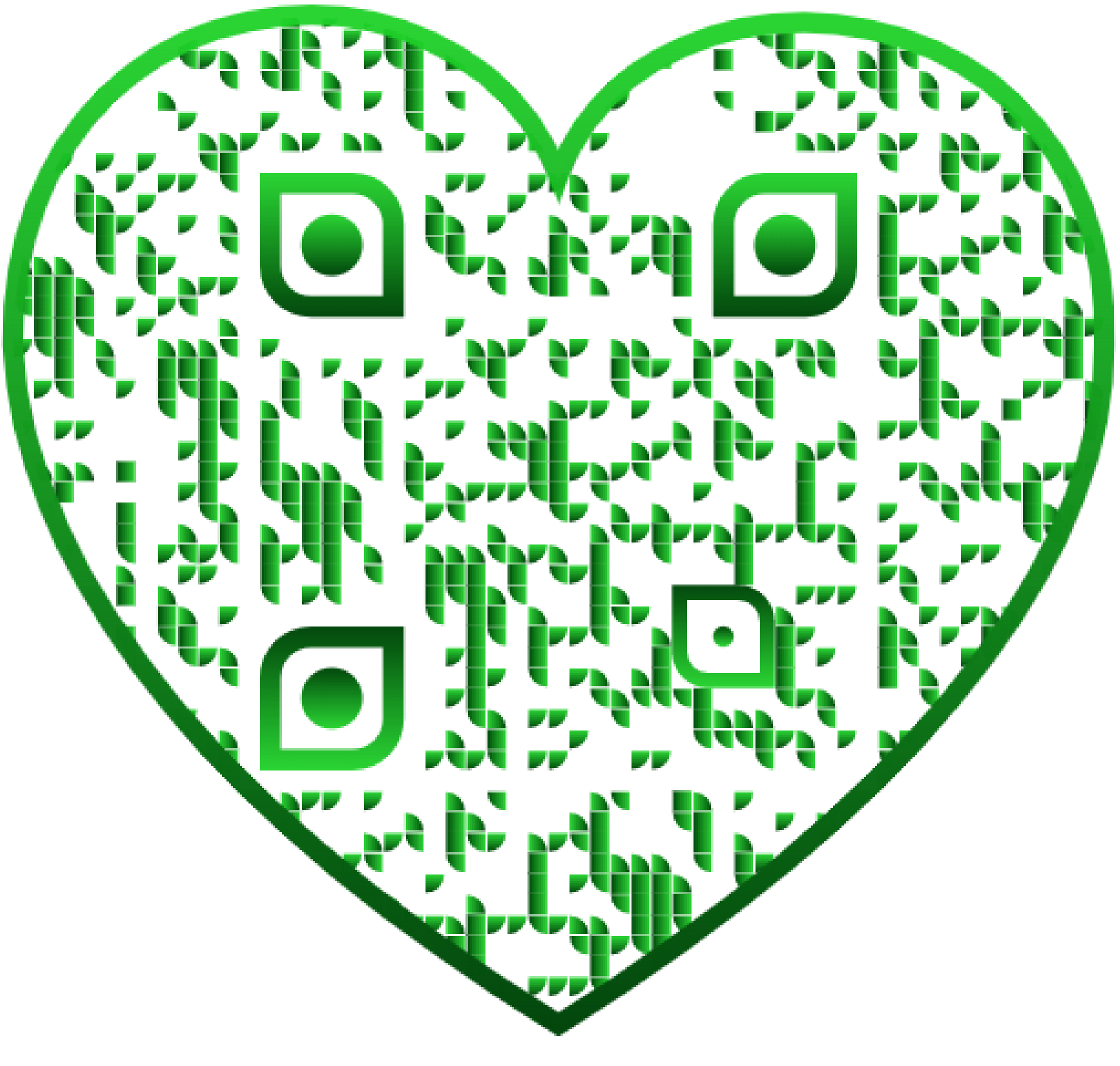
HANDS-ON: INDUSTRIAL TECHNO
SO BAUST DU DÜSTERE BEATS

EP-133 K.O. II
DER GEILSTE SAMPLER?

PODCAST
IM TALK MIT MOSES SCHNEIDER

D 6,99€ AT 7,90€ CH 12,90CHF LUX 8,20€

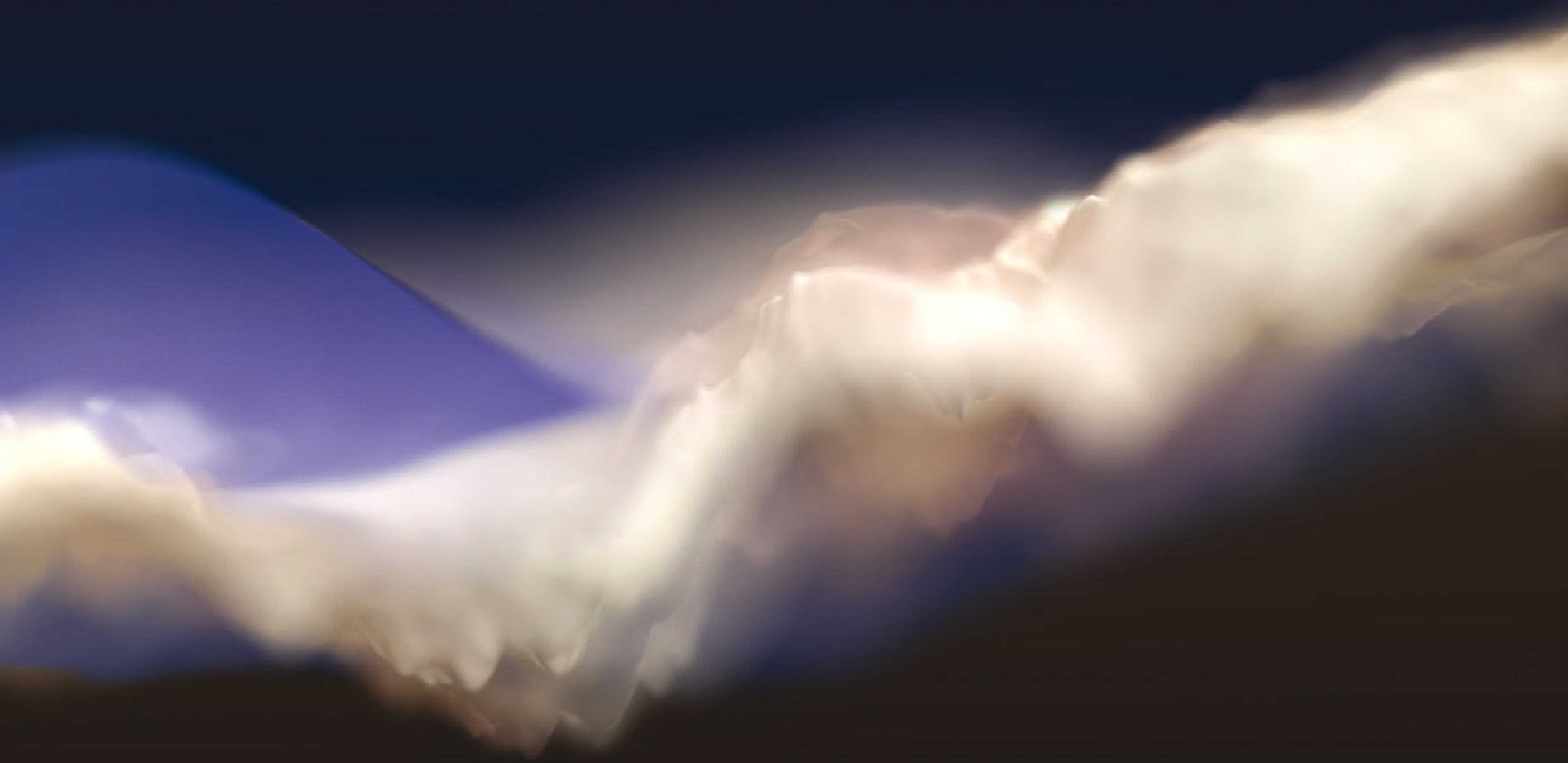
TESTS ARTURIA V-COLLECTION X | NATIVE INSTRUMENTS KOMPLETE S-SERIE MK3 | LOOPCLOUD DESKTOP



fabfilter
software instruments

Pro•R²

High-end reverb plug-in

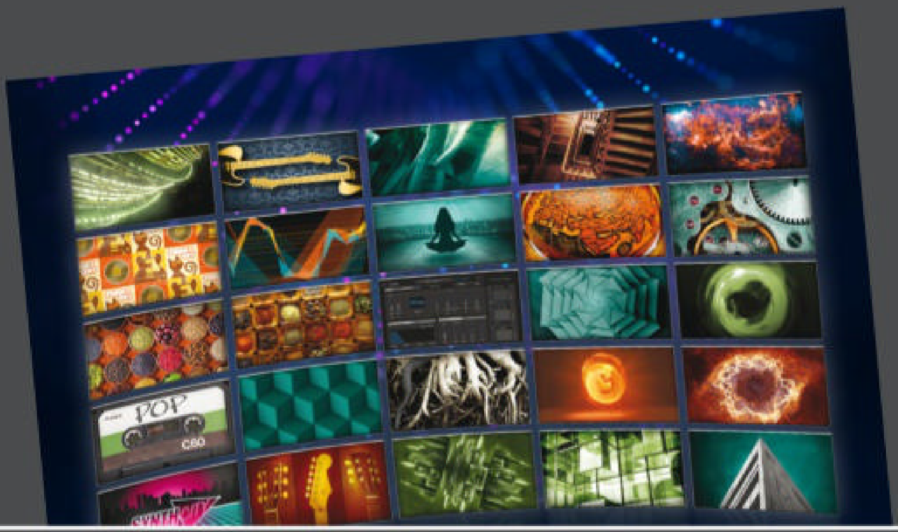


With FabFilter Pro-R, we created a reverb with stunning natural sound that is very easy to set up with musical instead of technical controls. Pro-R² adds versatility with new Vintage and Plate algorithms, IR import and full surround/immersive support, while remaining a joy to set up and control.

Try it now: fabfilter.com

JETZT STARTEN

Drei Top-Vollversionen!



2 Sound-Instrumente von AAS

Freie Auswahl aus 69 Packs

Diesen Monat gibt es gleich doppelten Grund zur Freude: Unsere Freunde von Applied Acoustic Systems spendieren dir zwei inspirierende Sound-Instrumente. Insgesamt stehen 69 Packs zur Auswahl. Such dir einfach deine beiden Favoriten aus. Von angesagten Club-Sounds und analogen Vintage-Klängen über experimentelle Soundlandschaften bis hin zu expressiven Simulationen von Percussion- und Saiteninstrumenten ist alles dabei. Inspiration garantiert.

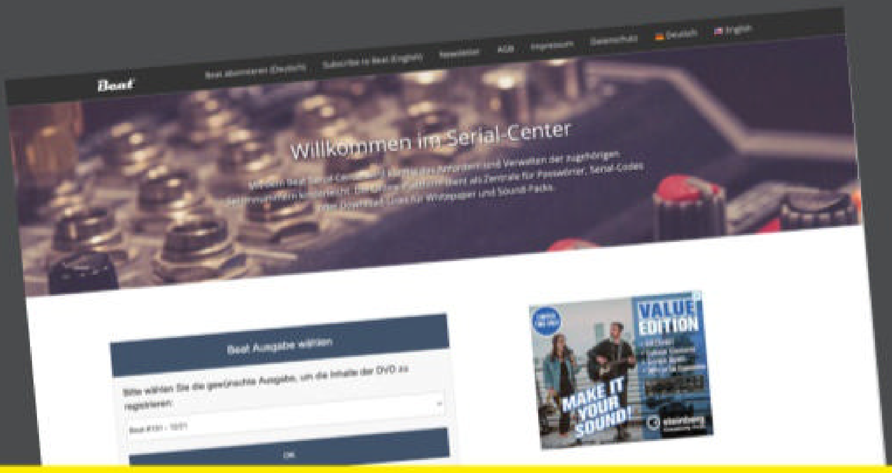
Download: siehe Seite 9 | **Infos: www.applied-acoustics.com**

Vollmodulare DAW für echte Macher

Bitwig 5.1 Studio 8-Track

Bitwig hat sich im Laufe der Jahre zu einer echten Alternative zum Platzhirsch Ableton Live gemausert. Hybride Spuren, die sowohl Audio als auch MIDI abspielen können, MIDI-Sequenzer mit Operatoren auf Elektron-Niveau, komplexe Modulatoren und sogar ein integriertes Modularsystem – das sind nur einige der Features, die diese DAW so einzigartig machen. Den perfekten Einstieg bietet unser Software-Highlight Bitwig 8-Track dar, das auf acht Spuren mit vielen Funktionen der DAW aufwartet.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: www.bitwig.com** win | mac | linux



Alle Seriennummern sicher im Zugriff:

Das Beat Serial-Center

Damit künftig keine deiner Seriennummern (z. B. bei einer Neuinstallation, Outlook-Absturz oder Platten-Crash) verloren geht, kannst du diese nun bequem online verwalten. **Die Vorteile liegen auf der Hand:** Die Redaktion kann dir gezielt Software-Updates zusenden, Du hast alle Serials jederzeit und von überall im Zugriff und alles wird an zentraler Stelle verwaltet und gespeichert. Das Serial-Center wird so zu deinem persönlichen Passwort-Archiv im Web.

www.serialcenter.de

3,6 GB Riser, Downer & Texturen (Zampler und MPCs)

FXplosion II: Supernova

Ohne FX geht nix! Denn Atmos & Effekte sind nicht nur einfach Lückenfüller, sondern sie erzeugen Spannung, kündigen Lead-Sounds an, leiten Änderungen im Arrangement ein und sorgen einfach für das „BÄÄÄM“ im Track. Freue dich also auf wuchtige 3,6 GB an zerstörten Pianos, durchgeknallten Synths, höllischen Texturen, Blips, Risern, Downern und Dschungel-Atmos, die Akzente in deinem Sound setzen.

Download: siehe Seite 9 | **Mehr Packs: www.zamplersounds.com** win | mac

Beat-Heft-Software #219
Über 20 GB wertvolle Plug-ins und Samples zum Download

Gleich zwei komplette Soundsets nach Wahl spendieren Applied Acoustic Systems für euch. Tauche ein in eine Welt voller charttauglicher Club-Sounds oder schwelge in den nostalgischen Klängen analoger Vintage-Instrumente. Die Auswahl ist so vielseitig wie deine kreativen Ideen! Für die Soundschrauber und Producer unter euch, haben wir mit Bitwig 8-Track auch noch eine vollmodulare DAW als Vollversion in petto.

Einzigartige Effekte mit denen deine Tracks herausstechen liefert unser 3,6 GB großes Expansiopack FXplosion II: Supernova für den Zampler und die MPC. Wuchtige Riser, Downer und Texturen warten hier auf dich, die die Spannung bis an die Spitze treiben.

Das fulminante Konzentrat für den nächsten Techno-Clubhit liefert das über 8 GB große Samplepaket Techno-Concentrate von ZTEKNO. Kombiniere diese raffiniert mit den 900 MB Future House Klängen von Hy2drogen oder mit den E-Gitarren Loops von Mode Audio. True Samples steuert über 250 MB an frischem Soundmaterial mit UK Urban Sounds bei.

Inhalte zusammengestellt von der Beat-Redaktion

Audio Damage Rough Rider 3

Rough Rider 3 ist die Geheimwaffe für die Dynamikbearbeitung beim Mixdown und Mastering. Ob für dirty Einzelspuren mit Vocals oder cleane Gitarre, als auch für warme Busse -- der Kompressor ist sehr vielseitig anwendbar. Der Kompressor verfügt über einen externen Sidechain-Eingang und ein eigenes Hochpass-Filter.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.audiodamage.com win | mac

Cherry Audio Surrealistic MG-1 Plus

Als authentischen Nachbau des Realistic MG-1 Synthesizer der 80er Jahre, haben wir für euch den MG-1 Plus im Gepäck. Dank der dualen monophonen Oszillatoren, die auch synchronisierbar sind, lassen sich mithilfe des Ladder-Lowpassfilters unter anderem fette Bässe und Leads entwickeln. Ring-Modulation und 130 Presets sind im Synthesizer inklusive.

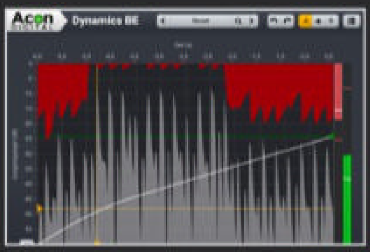
Download: siehe Seite 9 | Infos: www.cherryaudio.com win | mac

Exklusiv zum Download:
Das Beat-Studio

3,6 GB
FXplosion II: Supernova für Zampler & Akai MPCs

Apsonic Speedrum BE

Mächtiger Drum-Sampler mit 16 Pads im MPC-Stil

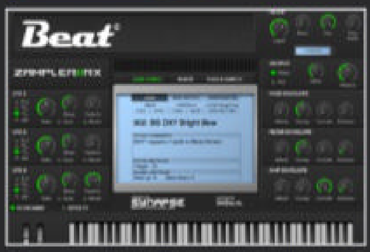


Acon Dynamics BE

Alleskönner mit Kompressor, Expander und Gate

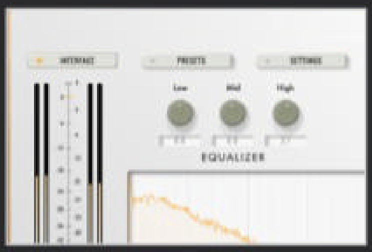
Thorn Solo

Brachialer Monosynth mit allen Finessen



Zampler//RX

REX- und SFZ-Player mit Mod-Matrix & Parameter-Sequenzer



Halls Of Fame 3 Beat

Luxus-Faltungshall mit Lexicon, Bricasti & EMT Patches

Surge XT Vol 3

Der Musikproduzent und Sounddesigner Damon Armani hat exklusiv für BEAT 30 clubtaugliche Patches und 20 Wavetables für den Synthesizer Surge XT erstellt. Zusätzlich liegen zwei Videos bei.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.damon-armani.com win | mac | linux

Manda Audio MT Power Drum Kit

Deftige Drums für Rock, Metal und Pop bietet dir das MT Power Drum Kit, mit dem du auch Drums layern kannst. Zudem ist der Sampler gefüllt mit tausenden MIDI-Grooves und Fills.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.powerdrumkit.com win | mac | linux

Platone Studio Flex Reverb

Nie wieder Matsch im Mix! Flex Reverb ist ein algorithmischer Halleffekt von Platone Studio, der dir mehr Räumlichkeit und Transparenz im Mix verschafft. Du kannst das Hallsignal mithilfe des grafischen EQs sogar auf gezielte Frequenzbereiche begrenzen.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.platonestudio.com win | mac

Midilab JC-303

We call it Aciiiid! Pulsierende, quietschende Basslines sind das markante Merkmal der einstige Synth-Legende TB-303. Mit dem JC-303 hast du einen open-source Klon, mit dem du fette Bässe für House und Techno schrauben kannst.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.midilab.co win | mac | linux

Inhaltsverzeichnis

MODULAR RACKS

Modulares Gear ist längst nicht mehr das „frickelige Thema für Nerds“, sondern mittlerweile als Hard- und Software in den meisten Studios zu finden – mit und ohne Rack. Daher wird es Zeit für den ultimativen Überblick! Im umfangreichen Spezial zeigen wir worauf es beim Case-Kauf ankommt, beantworten die wichtigsten und meist gestellten Fragen zu Modulen und Systemen, sprechen mit innovativen Herstellern und YouTubern, testen aktuelle Must-have-Module und geben dir die besten Patch-Ideen als Download mit. **Ab Seite 14**

Test: Behringer UB-Xa

Kann der Behringer-Nachbau dem legendären Oberheim OB-Xa das Wasser reichen? **Seite 70**

Standards

003 **Beat-Heft-Software #219**
Mach dein Studio wertvoller! Diesen Monat gibt es sogar 15 GB an Plug-ins, Sounds und Samples für deine Tracks.

006 **Inhalt**

008 **Navigator: Best of Beat #219**

012 **Editorial: Das Team der Beat stellt sich vor**

040 **BEHIND THE BEAT Podcast**
Folge #33 mit Moses Schneider

080 **Musikschätze des Monats**

081 **ExtraBeat – Händlerverzeichnis**
Kompetenz vor Ort

082 **Impressum & Vorschau**
Beat 05|2024 erscheint am 05.04.2024

Musik & Technik

010 **Magazin – Fakten, Interviews, Produkte**

032 **BEAT Community: Zeig uns dein Studio**
Diesen Monat mit Cary Crank

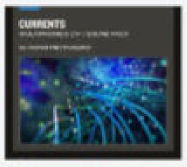
036 **Portrait: Chelsea Wolfe**
Mit ihrem neuen Album „She Reaches Out To She Reaches Out To She“ hat sich Chelsea Wolfe auf eine spannende Reise in elektronischere Gefilde begeben. Die vielseitige US-amerikanische Künstlerin wagt sich damit ein Stück weit in neue Gefilde und präsentiert eine Mixtur aus elektronischen Elementen, Rockmusik und experimentellen Klanglandschaften.

038 **Digitale Kultur: SoundCloud**
Nur wenige Jahre nach der Übernahme schreibt Soundcloud zum ersten Mal schwarze Zahlen und soll in Kürze fast schon zu Boom-Zeit-Preisen verkauft werden. Ein Wunder? Wohl eher das Wirken harter Wirtschaftslogik – und eine schlechte Nachricht für Kreative.

Entdeckt: Chromeo

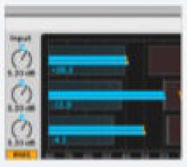
Chromeo sind cool. Verdammt cool sogar. Auch auf ihrem neuen Longplayer “Adult Contemporary” bringen sie wieder so gekonnt wie kaum jemand sonst die Sounds der Funk-Legende Prince, den sanften Pop-Rock von Hall & Oates und den glamourösen Disco-House von Daft Punk unter einen Hut. **Seite 34**

Top-Mitmach-Workshops



Gratis: 2 Sound-Instrumente von AAS
Inspiration garantiert: Wähle aus 69 Sound-Packs deine beiden Favoriten! **Seite 42**

Zampler: FXplosion II – Supernova
Hands-on: Industrial-Techno
Seite 62



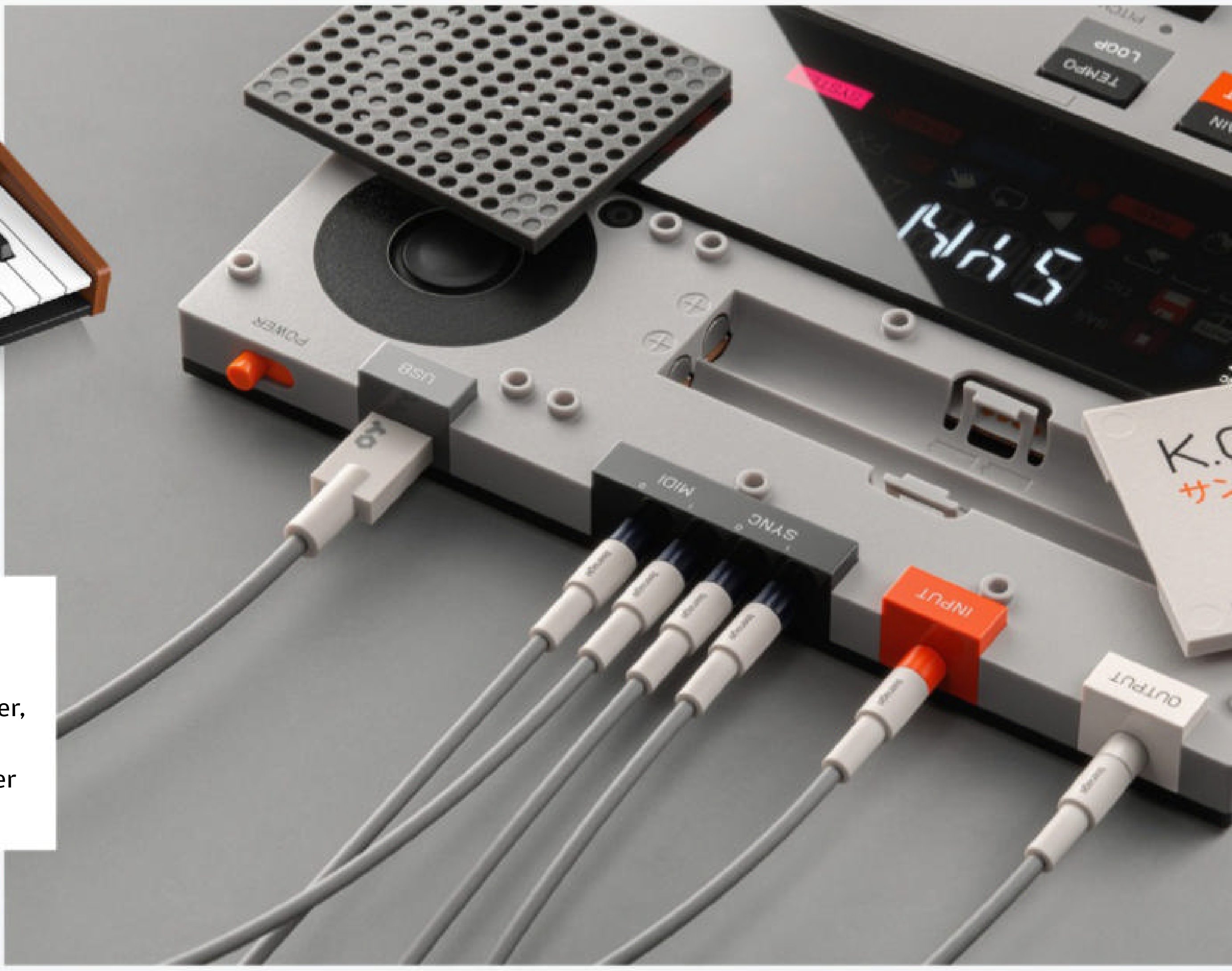
Power Producer: Ableton Live
Der (G)OTT der Kompression?
Seite 47

Mix-Tricks
Mehr Emotion für deine Melodien
Seite 49

@beat.magazin @beatmagazin @beatmagazin @beatmagazine_ofc

Die Heft-Daten als Download
Den Link findest du auf Seite 9

Aktuelle News auf
www.beat.de



Test: TE EP-133 K.O. II

Ein mobiler Sampler, Sequenzer und Composer mit Mikrofon, Lautsprecher, Batteriebetrieb, Pads, Effekten und großem Display – das sieht nach einer Menge Jam-Spaß aus. **Seite 68**

WorkBeat

042 **Fokus: 2 Sound-Instrumente von AAS**

044 **Power Producer: FL Studio**

045 **Power Producer: Apple Logic X**

046 **Power Producer: Cubase**

047 **Power Producer: Ableton Live**

048 **Power Producer: Studio One**

049 **Mix-Tricks: Mehr Emotion für deine Melodien**

060 **Track Spotlight: Top-Ten-Sounds nachbauen**

062 **Zampler Constructor: FXplosion II: Supernova**

064 **Hands-on: Stimmen tauschen mit KI**

075 **Apple GarageBand Masterclass**

AKAI Professional präsentiert seinen neuesten Ableton-Live-Controller APC64 als einen leistungsstarken Allrounder für Studio und Bühne. Beat hat geprüft, ob der Controller den hohen Erwartungen gerecht wird.

SoftBeat

052 **Aktuelle Freeware**

053 **Neue Effekt-Plug-ins**

054 **Test: Moog Mariana**

055 **Test: Futurephonic Rhythmizer**

056 **Test: Arturia V-Collection X**

057 **Test: Loopcloud Drum & Play**

058 **Neue Sounds & Samples**

HardBeat

066 **Desktop-Audio**

068 **Test: Teenage Engineering EP-133 K.O. II**

070 **Test: Behringer UB-Xa**

073 **Test: Akai Pro APC64**

On Stage

074 **Power Producer: Push-DJing**

Navigator: Best of Beat # 219

Der rote Faden: Heft 04/2024

Seit vielen Jahren begeistert Beat seine Leser nicht nur durch praxisnahe, musikalische Themen, sondern vor allem durch die enge Verzahnung redaktioneller Inhalte. Von Beginn an geht es bei Beat um das Machen, um das strukturierte Aufbauen von Ideen und den roten Faden – im Heft wie in den Tracks. Dieser Navigator zeigt dir die Highlights dieser Ausgabe und erlaubt den Blick aufs große Ganze.

Portrait: Chelsea Wolfe

Mit ihrem neuen Album „She Reaches Out To She Reaches Out To She" hat sich Chelsea Wolfe auf eine spannende Reise in elektronischere Gefilde begeben. Die vielseitige US-amerikanische Künstlerin, die in ihrer Diskografie schon Genres wie Post-Rock, Gothic, Drone oder Folk abgedeckt hat, wagt sich damit ein Stück weit in neue Gefilde und präsentiert eine Mixtur aus elektronischen Elementen, Rockmusik und experimentellen Klanglandschaften. **Seite 36**

Test: Behringer UB-Xa

6 Jahre und 3,5 Millionen Dollar hat Behringer in die Entwicklung seines zweiten polyphonen Synthesizers gesteckt. Die Erwartungen waren daher hoch, hat doch der Nachbau des legendären Oberheim OB-Xa zumindest auf dem Papier sogar mehr zu bieten als das Original. **Seite 70**

Highlight: 2 Sound-Instrumente von AAS

Diesen Monat gibt es gleich doppelten Grund zur Freude: Unsere Freunde von Applied Acoustic Systems spendieren dir gleich zwei inspirierende Sound-Instrumente. Insgesamt stehen 69 Packs zur Auswahl. Such dir einfach deine beiden Favoriten aus. Von angesagten Club-Sounds und analogen Vintage-Klängen über experimentelle Soundlandschaften bis hin zu expressiven Simulationen von Percussion- und Saiteninstrumenten ist alles dabei und Inspiration garantiert! **Seite 42**

Test: Teenage Engineering EP-133 K.O. II

Mit dem EP-133 besinnen sich Teenage Engineering zurück auf ihre Wurzeln und siedeln den mobilen Sampler, Sequenzer und Composer sowohl in Ausstattung als auch Preis zwischen ihrer Kult-Groovebox OP-1 und den günstigen Pocket-Operatoren an. Internes Mikrofon, Lautsprecher, Batteriebetrieb, Pads, Effekte und ein großes Display – das sieht nach einer Menge Spaß bei der nächsten Jam-Session aus. **Seite 68**

Digitale Kultur: SoundCloud

In der homogenisierten Welt des Streamings war Soundcloud schon immer eine Wundertüte. Diesmal aber hat das Berliner Unternehmen wirklich den Vogel abgeschossen: Nur wenige Jahre nach seiner Übernahme schreibt man zum ersten Mal schwarze Zahlen und soll in Kürze fast schon zu Boom-Zeit-Preisen verkauft werden. Ein Wunder? Wohl eher das Wirken harter Wirtschaftslogik – und eine schlechte Nachricht für Kreative. **Seite 38**

Beat

HEFT-SOFTWARE ALS DOWNLOAD

bit.ly/BeatDL219vv

IM BROWSER AUFRUFEN UND DOWNLOADEN. OHNE ANMELDUNG! (BITTE AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN)

ABONNENTEN FINDEN ALLE DOWNLOADS UND LIZENZEN UNTER WWW.BEAT.DE/DOWNLOADS

Magazin

Fakten | Meinung | News | Produkte

von Philipp Sterczewski

Mikrofon mit Audio-Interface von IK Multimedia

Um mal eben eine Songidee festzuhalten, einen Podcast aufzunehmen oder für spontane Streams, ist ein mobiles Mikrofon, das zugleich ein Audio-Interface beherbergt, eine feine Sache. IK Multimedia hat für solche Aufgaben das iRig Stream Mic USB entwickelt. Im Innern ist eine goldbeschichtete Kapsel des Kondensatormikrofons verbaut, das eine Auflösung von 16 Bit und 48 kHz ermöglicht. Neben der USB-Schnittstelle, steht für Keyboards, Mixer und Drum-Maschinen ein eigener Stereo-Miniklinkeneingang zur Verfügung. Der maximale Grenzschalldruck des Mikrofons liegt bei 115 dB SPL. Die Richtcharakteristik ist auf Niere fokussiert. Das Frequenzspektrum erstreckt sich von 20 Hz bis 20 kHz. Bei Bedarf lässt sich noch ein Hochpass-Filter aktivieren. Zur direkten Aufnahme ist noch die beiliegende Software iRig Recorder 3 LE für iOS-Endgeräte behilflich, während MixBox SE für den Rechner nutzbar sind. Einige Effekt-Plugins sind auch mit dabei. Ein 1,5 Meter langes USB-C-Kabel und ein Tischstativ sind inklusive.

Das Kondensatormikrofon iRig Stream Mic USB kann unverzüglich für 119 Euro erworben werden.

ikmultimedia.com

Mehr zum Thema

MIDI-Expander für Sequenzer meloDICER von Vermona

Mit dem MEX3 erweitert Vermona die Möglichkeiten seines polyphon spielbaren meloDICER Sequenzers. Die MIDI-Erweiterung erlaubt es, gewürfelte Pattern und permanent zufällige Tonfolgen an den Synthesizer deiner Wahl direkt zu senden oder auch als MIDI-Spur in einer beliebigen DAW aufzuzeichnen. Mithilfe des MEX3 lassen sich über den meloDICER Control Change Befehle für alle Bedienelemente sowohl senden, als auch empfangen. Vorteil ist dabei, dass sich mit einem zweiten meloDICER alle Benutzereingriffe spiegeln und umsetzen lassen. Die Sequenzen des MIDI-Expanders MEX3, lassen sich mit bis zu dreifacher Polyfonie an gewünschte Soft- oder Hardwaresynthesizer ausgeben und zur MIDI-Clock synchronisieren. Darüber hinaus sind sogar geshuffelte Taktsignale möglich, und werden von meloDICER interpretiert und umgesetzt. Dank der Synchronisation mit der DAW wird auch auf die MIDI Realtime Messages Start, Stop und Continue reagiert. Anhand einer TRS-Adapters lassen sich die Anschlüsse MIDI-In, Out und Thru ansteuern.

MEX3 kann ab sofort zum Preis von 179 Euro weitergegeben werden. Die aktuellste Firmware für meloDICER ist erforderlich.

vermona.com

Mehr zum Thema

Mehr Speicher und Layer für Grand 2 Piano von Nord Keyboards

In neuem Design und einer neuen Dreifach-Sensor-Tastatur von Kawai will das Nord Grand 2 Piano von Nord Keyboards für Furore sorgen. Die Piano-Sektion ist mit zwei unabhängigen Piano-Layern und einer 120-stimmigen Polyphonie ausgestattet. Außerdem gibt es zwei unabhängige Sample Synths, sodass sich durch Layering oder durch Splits verschiedene Klänge realisieren lassen. Die Split-Einstellungen pro Layer sind individuell. Der Speicher der Sample Synths wurde verdoppelt. Jedes Layer verfügt über eine eigene Effektsektion. In der Effektsektion gibt es diverse Delays, Reverbs, Verstärker, Modulationseffekte und einen Kompressor. Eine umfangreiche Sammlung an Grands, Uprights und Electric Pianos aus der Clavia Nord Piano Library ist integriert. Das Spielgefühl und die Ausdruckskraft ist dank der neuen Funktionen „Advanced String Resonance“ und „Dynamic Pedal Noise“ noch realistischer. Als Anschlüsse werden zwei Audioausgänge, je einen Monitor- und Kopfhörerweg, sowie MIDI und USB geboten. Hinzu kommt ein Sustain-Pedal-Eingang.

Das Nord Grand 2 soll im Juni 2024 für 5829,81 Euro erhältlich sein.

nordkeyboards.com

Mehr zum Thema

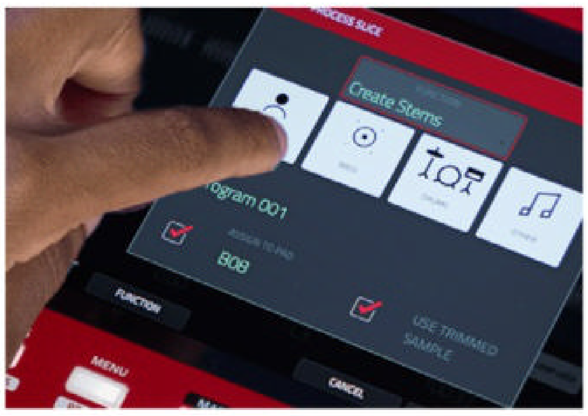
Mobiles Streaming-Equipment von Mackie

Streamer, Musiker und Podcaster die auf der Suche nach neuem Streaming-Equipment sind, könnten bei Mackie fündig werden. Zu den Produktneuheiten zählt der DLZ Creator XS, ein USB-Softpad zum Triggern von Samples. Der kleine Bruder des DLZ Creator All-in-One Content Creation Studios besitzt zwei Mikrofonanschlüsse und ein 7 Zoll-Touchscreen. Eine direkte Aufnahme auf den internen Card-Slot ist möglich. Klein aber fein ist auch der mobile 8-Kanal-Mixer MobileMix für Audio/Video-Mischungen oder Streaming. Zwei Mikrofoneingänge, EQ und Effekte sind mit an Bord. Ebenfalls neu ist Mainstream, ein Interface für Video und Audio. Es kombiniert eine HDMI Video-Capture-Karte und ein Audio-Interface. Darüber hinaus gibt es mit dem ProFX6v3+, ProFX10v3+ und ProFX12v3+ drei bluetoothfähige, analoge USB-Kompaktmixer für Live-Recording und Studio mit vielen Effekten, inklusive einem Software-Bundle.

Alle Modelle sollen im 1. Quartal 2024 ausgeliefert werden. DLZ Creator XS wird für 499 US-Dollar verkauft, MobileMix kostet 229 US-Dollar und Mainstream hat einen Preis von 299 US-Dollar. Die ProFXv3-Mixer sind ab 189 US-Dollar erhältlich.

mackie.com

Mehr zum Thema



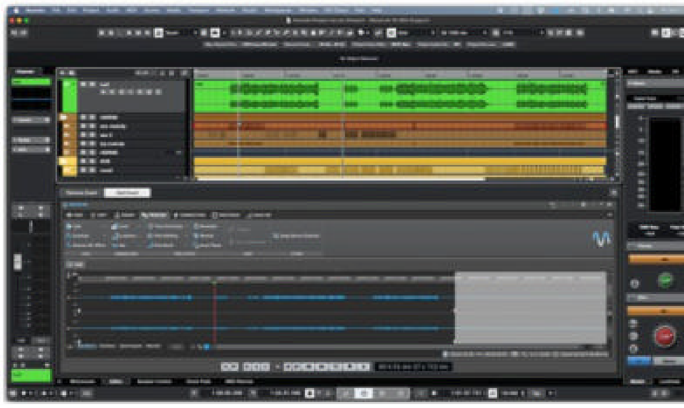
Remixer-Traum: Songs in 4 Stems zerlegen mit MPC Stems von AKAI

AKAI hat für ihre die Software- und Hardware-MPCs die neue Technologie MPC Stems angekündigt. Mit der neuen Ära des Samplings lassen sich automatisch vollständige Mixe in bis zu vier Einzelspuren (Stems) mit Drums, Bass, Gesang und Harmonien extrahieren. Das ist ideal für das Remixing um beispielsweise Gesangsspuren mit anderen Instrumentalsongs zu mixen und live MashUps in einem DJ-Set zu kreieren. Ein Eldorado in Echtzeit für DJs! Des Weiteren können die Stems auch für die Chop-Funktion genutzt werden, sodass Samples in einzelne Soundschnipsel (Slices) zerschnitten und zusätzlich in Stems zerlegt werden. Die einzelnen Slices können dann weiter bearbeitet, flexibel editiert und verfremdet werden. Auch das Hinzumischen von Effekten ist kein Problem. Der Kreativität und neuen Kompositionen sind dadurch keine Grenzen mehr gesetzt. Ohne Umwege sollen sich die Stems direkt in den Workflow eines Arrangements einbauen lassen.

Die Software MPC Stems soll in Kürze erhältlich sein. Zukünftig soll MPC Stems auch in Hardware-Samplern wie z.B. AKAI MPC One+, MPC Live II und MPC X SE integriert sein.

akaipro.com

Mehr zum Thema



WaveLab Update: Steinbergs Audio-Editor mit 6 neuen Plug-ins

Knapp 80 neue Features umfasst die neueste Generation des Audio-Editors Wavelab 12 aus dem Hause Steinberg. Mithilfe der ARA-Kompatibilität lässt sich Wavelab direkt aus namhaften DAWs nutzen. Für eine bessere optische Kontrolle, lässt sich die Wellenform nun auch mehrfarbig anzeigen. Darüber hinaus können Mehrkanaldateien mit bis zu 22.2 Surround verarbeitet werden. Zwischen acht Lautsprecherkonfigurationen lässt sich zudem wählen. Um das Mastering oder den Mixdown zusätzlich zu optimieren, stehen jetzt noch zusätzlich die neuem Plug-ins SampleAlign und Raiser (Limiter), Black Valve (Kompressor), VoxComp (Kompressor), und die EQs EQ-P1A und EQ-M5 zur Verfügung. Der ehemalige CD-Wizard, der nun Album-Wizard heißt, wurde ebenfalls funktional ausgebaut. Praktisch ist die Übertragung des Normalizings eines Pegels auf andere Dateien. Weitere Innovationen sind synchronisierte Audiofile- und Montage-Navigation, ein überarbeiteter Startup-Assistent und vieles mehr. In Kürze folgt ein vollständiger Test zu Wavelab 12 im Heft.

Wavelab 12 kann ab sofort für 499 Euro (Pro) bzw. für 99 Euro (Elements) erworben werden.

steinberg.net

Mehr zum Thema

Autotune für Synthesizer microKorg 2 von Korg

Seit über 20 Jahren hat sich der Synthklassiker microKorg in den Studios bewährt. Nun folgt von Korg mit dem microKorg 2 die nächste Generation. Die Klangsynthese basiert auf der Analog Modeling Synthese und die Polyphonie kann nun auf acht Stimmen (Single-Modus, bzw. vier Stimmen im Dual-Modus) zurückgreifen. Wie gewohnt können weiterhin zwei Sounds simultan kreiert werden. Die Oszillatorenanzahl wurde auf drei erhöht. Diese sind sowohl mit analogen Wellenformen ausgestattet, als auch mit DWGS-Waves und 32 Samples. Des Weiteren kann am Rauschgenerator die Auflösung der Bitrate verändert werden. Besonderes Highlight ist das Schwanenhals-Kondensatormikrofon, das nicht nur wie bislang für Vocoderstimmen, sondern auch für Autotune- und Harmonizer-Vocals einsetzbar ist. Als interne Effekte sind im Synthesizer noch Modulation, Delay, Reverb und Equalizer vorhanden. Außerdem gibt es ein neues Multimode-Filter, ein Farbdisplay und einen umfangreichen Arpeggiator. Die Klangauswahl des USB-Tasteninstruments umfasst 256 Programme.

Der microKorg 2 soll für 599 Euro in einigen Monaten im Handel verfügbar sein.

korg.com

Mehr zum Thema

Editorial

Die BEAT stellt sich vor

Jan Wilking

Seit gut vier Jahrzehnten bestimmen Synthesizer, Sampler und Drumcomputer sein Leben. Inspiriert vom aufkommenden Synthpop der frühen 80er prägten vor allem die ersten Konzerte als angehender Teenager wie Depeche Mode, Nitzer Ebb und Shock Therapy den weiteren Werdegang, der 1990 zur Gründung des vor allem in den USA erfolgreichen EBM/Industrial-Projekts STERIL führte. Vom einfachen Kassettenrekorder, Casio-Keyboard und Mono-Sampler mit Mini-Speicher hin zur modernen DAW mit nahezu unbeschränkten Möglichkeiten hat Jan dabei die Entwicklung der elektronischen Musikproduktion miterleben können, mit dem persönlichen Fazit: Weniger ist oftmals mehr!

Sascha Blach

Passionierter Musik-Nerd, der als Hörer wie auch Sänger, Musiker und Producer auf Abwechslung steht, denn er findet, Vielfalt macht das Leben erst interessant – von melancholischem Folk über Pop, Electronica und Techno bis Indie Rock und Metal ist vieles dabei. Umtriebiger Songwriter. Macht nebst diverser eigener Projekte auch Production Music. Überzeugter Apple- und Logic-User. Liebt Gitarren-Pedals. Feilt gerne monatelang an einem Mix und behauptet dennoch von sich, effektiv zu arbeiten. Bevorzugt Tiefsinn statt Smalltalk. Daher bei BEAT auch mit ausführlichen Interviews am Start. Kurzum: Irgendwie verdammt vielseitig, unser Sascha!

Marco Scherer

Produzent, Sounddesigner, DJ und Gear-Nerd mit großem Faible für Sampler. Marco macht gefühlt schon immer Musik, liebt sein Studio und rennt selbst auch draußen mit Mikrofonen und Rekordern durch die Gegend, um den besten Sound zu finden und zu verbiegen. Produziert Psytrance unter Datacult, Techno unter dem Namen Villa Violet und kreiert mit seinem „Drum Depot" fleißig Kits für aktuelle Drumsampler. Bei der BEAT ist er Ansprechpartner für (fast) alles und mit ganzem Herzen dabei.

Mario Schumacher

Mario ist bereits seit der ersten Ausgabe mit an Bord. So vielseitig wie seine Beiträge für BEAT ist auch sein musikalischer Output: Während seine Edge Of Dawn das Spannungsfeld zwischen Synth-Pop und Electro auslotet, produziert Mario unter dem Namen Raging Silence cinematische elektronische Musik für Film, TV und Werbung – unter anderem für Mercedes Benz, Porsche, Audi, Philips und Puma.

Maya Consuelo Sternel

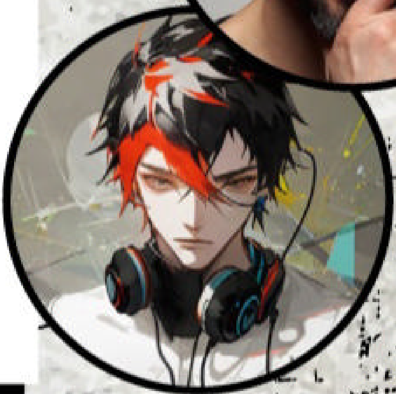
Maya Consuelo Sternel, a.k.a. Donna Maya, ist Musikerin, Produzentin und Sound Artist. Sie spielt Theremin und veröffentlicht Underground Techno. Nach ihrem Audio Engineer Diplom arbeitete sie in New York bei Unique Recording am Times Square und betreute Produktion von Run DMC bis Joe Lynn Turner. Sie ist Ableton Certified Trainer, betreibt Upstart Electronic Music Education und ist Mitbegründerin der Ableton User Group Berlin.

Tobias Fischer

Journalist, Autor, Label-Betreiber, Hörer. Seit knapp 20 Jahren schreibt Tobias über Musik, 15 davon für die BEAT. Dabei geht er am liebsten tief unter die Oberfläche. So auch in seinem „Behind the Beat"-Podcast. Solange es Musik gibt, wird Tobias Fragen stellen – entweder für neue Buchprojekte oder in den inzwischen knapp 4000 Interviews für sein Projekt „15 Questions".

Daniel Bock

Neuzugang im BEAT-Team. Eigentlich Gitarre und eigentlich Funk, Rock, Alternative & Metal, aber heimlich schon immer zu den Synths und elektronischer Musik geschielt. Redet sich ein, dass Jammen eigentlich das wahre Musizieren und Tracks zu produzieren nicht wirklich nötig ist. Liebt Gear und kreatives Gear. Was wäre dafür besser geeignet als ein Modular-System? Folgerichtig daher auch für die Eurorack-Ecke der BEAT zuständig.



Philipp Sterszewski

Philipp begleitet die Beat seit Ausgabe 1. Seine Heimat ist die kommerzielle elektronische Musik, für die er sich seit den 90er Jahren begeistert und auch im eigenen Homestudio produziert. Darüber hinaus leitet er auch Seminare in dem Bereich. Bei der Beat ist er neben News, Workshops, Reviews und Tests, vor allem seit zwei Jahren für die englische Ausgabe und Beat.de zuständig.

Ricarda Becker

Gute Fee, Layoutesse oder einfach Grafikerin... Ricarda hat viele Titel, aber nur eine Aufgabe: das Heft so schön wie möglich zu machen. Dabei verhält es sich mit der Grafik analog zur Musik: unter dem endgültigen Resultat liegt viel Arbeit, Schweiß und Technik, die man beim bloßen Betrachten gar nicht sieht. Um so froher sind wir, sie zu haben!

Yvonne Popall

Wie bei vielen Dingen, muss sich auch immer wer im Hintergrund um Zahlen kümmern und das macht bei uns Yvonne. Sie gehört schon seit 2006 zum Team der BEAT und ist die so charmante wie zuverlässige Ansprechpartnerin für alle Werbeanfragen.

FREEDOM OF SOUND

Tauche ein in ein beeindruckendes klangliches Abenteuer mit UNO Synth PRO X, einem leistungsstarken analogen Synthesizer, der deine Kreativität entfesseln und deine Musik in neue Sphären heben wird. Bereite dich darauf vor, inspiriert zu werden, während du eine Welt unendlicher Möglichkeiten erkundest, in der Technologie auf die zeitlose Faszination analoger Wärme trifft.

- **3 diskrete Wellen-Morphing-Oszillatoren eröffnen ein breites Spektrum klanglicher Möglichkeiten.**
- **Dual-Filter-Design mit einem OTA-basierten Multimode-Filter**
- **10 Stereo-Effekte in 3 Slots plus analoge Verzerrung**
- **Paraphoner 64-Step-Sequenzer und Arpeggiator inklusive 10 Modi**
- **Bassline und 3 stimmiger Modus, um all deine Ideen auszudrücken**
- **Speichert 256 benutzerbearbeitbare Presets mit Editor/Librarian-Software**
- **Kompakt und bereit, überall dort zu spielen, wo du gerade bist**

Inklusive Editor/Librarian Software für Mac/PC

unosynthprox.com

IK MULTIMEDIA
SOUND BETTER

ikmultimedia.com

EASY PATCHEN MIT UND OHNE HARDWARE

MODULAR RACKS

JEDEN TAG EIN NEUER SYNTH

DEIN EINSTIEG IN 10 MINUTEN

Modulares Gear ist längst nicht mehr das „frickelige Thema für Nerds“, sondern mittlerweile als Hard- und Software in den meisten Studios zu finden – mit und ohne Rack. Daher wird es Zeit für den ultimativen Überblick! Im umfangreichen Spezial zeigen wir worauf es beim Case-Kauf ankommt, beantworten die wichtigsten und meist gestellten Fragen zu Modulen und Systemen, sprechen mit innovativen Herstellern und YouTubern, testen aktuelle Must-have-Module und geben dir die besten Patch-Ideen als Download mit.

von Heiner Kruse, Daniel Bock, Marco Scherer und Vera Schumacher

Modulare Synthesizer werden immer beliebter. Das hat viele Gründe: Viele Musiker wollen gern mit zwei Händen und ohne Bildschirm an Sounds schrauben und analogen Sound erleben. Außerdem gibt es immer mehr und immer bessere Module, die du zu deinem individuellen modularen Synthesizer zusammenstellen kannst. Nicht zuletzt werden auch Software-Modularsysteme immer beliebter. Manche Hersteller veröffentlichen Software-Versionen ihrer Module, die Du ausprobieren und erlernen kannst.

Was sind modulare Synthesizer?

In modularen Synthesizern kannst du auf Teile der Klangerzeugung direkt zugreifen, während sie bei einem klassischen Synthesizer fest miteinander verbunden sind. Das hat Vor- und Nachteile: Wenn du dir einen einfachen Synthesizer kaufst, kannst du schnell mit deiner Tastatur Töne spielen. Bei einem modularen Synthesizer musst du hierfür oft erst Module kaufen, diese in einem Case montieren, sie mit Kabeln verbinden und mit einem Steuergerät ansteuern, auch wenn es Module mit kompletten Synthesizerstimmen gibt. Diesen Aufwand treibst Du mit analogen Verbindungen und Klangerzeugern oft für jede spielbare Stimme einzeln. Du bekommst dafür dann einen detaillierteren Zugriff auf die Elemente der Klangerzeugung. Und du kannst alle Einzelkomponenten nach deinen Vorstellungen zusammenstellen. Möchtest du einen anderen Filtersound? Kein Problem!

Verbindungen zur Steuerung von Komponenten der Klangerzeugung erfolgen meist analog mit 3,5mm Mono-Klinkenkabeln, die stufenlos veränderbare elektrische Spannung („CV“ = Control Voltage) und Rechteckimpulse mit variabler Länge („Gates“) übertragen. Man spricht von „Patchen“. Auch Audiosignale werden in Eurorack-Systemen mit 3,5mm Mono-Miniklinkenkabeln verbunden. Dabei ist es auch möglich, Kabel in Buchsen der jeweils anderen Verbindungskategorie zu stecken, manchmal kommt etwas Interessantes dabei heraus. Du kannst MIDI Daten, mit denen Du gewöhnliche Synthesizer ansteuerst, mit Interfaces in CV/Gate konvertieren und umgekehrt. Immer öfter gibt es auch Module, die mehrstimmig oder/und mit MIDI arbeiten können. Semimodulare Synthesizer sind ein Kompromiss: Hier findest Du feste Verkabelungen, aber auch Steckfelder für das Patching und meist bereits einen MIDI-Anschluß mit Intreface-Funktion.

Welche Modularsysteme gibt es?

Die meisten erhältlichen Module nutzen den Eurorack-Standard, der bestimmte Größen, Kabelverbindungen und -belegungen (z.B. im Hinblick auf die Stromversorgung) vorgibt und als Ganzes in den 90er Jahren von Dieter Doepfer und seiner Firma eingeführt wurde. Darüber hinaus gibt es Systemstandards von Buchla, Serge, und Moog (-Nachfolgern), die oft andere Kabelformate nutzen, z.B. große 6,3mm Klinke bei Moog oder einadrige, aufsteckbare Banana-Stecker bei Buchla. Mit sogenannten „Format Jumbler“-Adaptern kannst Du auch Verbindungen zwischen Systemen herstellen. Eine gute Übersicht liefert die Webseite Modular Grid (modulargrid.net). Erste modulare Synthesizerkonzepte aus den 60er Jahren wollten eine Alternative zu bestehenden Produkten auf dem Markt sein und deren Konventionen, wie eine Klaviertastatur oder den Aufbau der Klangerzeugung, erweitern und umgehen. Don Buchla in Los Angeles, Erfinder der Buchla-Modularsysteme, verfolgte von Beginn an auch andere Klangsynthese-Ansätze. Hier wurden erzeugte Klänge in komplexen Oszillatoren miteinander moduliert, verzerrt, mit Obertönen angereichert, durch sogenannte Low-Pass Gates geschickt (eine Mischung aus Filter und Amp) und mit Pads oder Sequencern gespielt. Man spricht auch von West Coast Synthese, die hiermit in Verbindung gebracht wird und East Coast-Synthese, die eher mit klassischen Synths oder Moog-Produkten von der Ostküste assoziiert wird. Heute werden diese Konzepte in modularen Synthesizeren meist vermischt.

Beliebtheit in heutiger Musikproduktion

Modulare Synthesizer sind aus der modernen Musikproduktion nicht mehr wegzudenken. Mit ungewöhnlichen Modulkombinationen kannst Du nie gehörte Sounds erzeugen, was für viele Künstler attraktiv ist. Du kannst außerdem lernen, in Echtzeit zu komponieren, was beispielsweise der Künstler Charles Cohen in Kompositionen oder mit einem semimodularen Buchla Easel gut demonstriert und erläutert hat. Das ist nicht aber leicht und endet bei vielen Künstlern in eher abstrakten Klängen, ermöglicht aber auch, in Echtzeit auf Ereignisse in Filmen zu reagieren. Du kannst Tonhöhen meist stufenlos ansteuern, was zum Beispiel bei der Komposition des Monster-Themas für die Netflix-Serie Stranger Things geholfen hat, wo schrägere Töne mit einem analogen Sequencer erzeugt wurden. Zudem gibt es immer mehr leistungsfähige und moderne Module, die sich integrieren lassen. Dazu gehören digitale Oszillatoren und Effekte, Mixer und Audiointerfaces. So kannst Du immer besser Brücken zwischen digitaler und analoger Klangerzeugung und Musikproduktion bauen.

Aufbau und Funktionsweise eines Modularsynthesizers

Du kannst modulare Synthesizer nach Belieben zusammenstellen – je nachdem, was dein Ziel ist: Klangforschung, Techno-Live-Acts, Ambient-Performances, Effektbearbeitung – oder etwas ganz anderes wie klassische Musik, was Wendy Carlos vorgemacht hat. Betrachten wir den Bau eines einfachen analogen Synthesizers, den Du später mit besonderen Modulen immer leistungsfähiger machen kannst. Aufbau und Funktion lassen sich gut anhand einer schrittweisen Verkabelung erklären. Nutze ein oder mehrere Module für die

Schnell-Check: CV-kompatible Audiointerfaces

Interface	Getestet von
Alesis iO|14	ihav2p
Alesis iO|26	Brandon Daniel
Antex StudioCard SC-22	levlhed
Apogee Symphony I/O	Kevin Vanwulpen
Digidesign 96 I/O	Mick Glossop
Echo AudioFire2	phase ghost
ESI ESP1010	Arnoid
Eventide H8000FW	Analog>Plugins
Lexicon MPX 500	sine
Lynx Aurora 8	Jonathan Snipes
Lynx Aurora 16	Martin Kucaj
Metric Halo ULN-8	Metric Halo
MOTU Ultralite	Pete Marshall
MOTU Ultralite Mk3	Expert Sleepers
MOTU Ultralite Mk3 Hybrid	George P. Macklin
MOTU Ultralite Mk4	Fatt Grabbers
MOTU 828	justin3am
MOTU 828 MkII	Scot Solida
MOTU 828 MkIII	untinyunity
MOTU 828x	mwvm
MOTU 2408 MkII	Cary Grace
MOTU 2408 Mk3	Captain Proton
MOTU 241/O	doctorvague
MOTU Traveller	Jim Coker
PreSonus Quantum	PreSonus
PreSonus Quantum 2	PreSonus
PreSonus Studio 1824 & 1824c	PreSonus
PreSonus Studio 1810 & 1810c	PreSonus
PreSonus Studio 68 & 68c	PreSonus
PreSonus Studio 26c	PreSonus
RME Fireface 400	UCAudio
Universal Audio Apollo Twin	UA
Universal Audio Apollo 16	UA

Quelle: www.expert-sleepers.co.uk/siwacompatibility.html

Klangerzeugung (und bei Bedarf einen Mixer), ein Filtermodul, einen Amp (VCA = Voltage Controlled Oscillator), eine Hüllkurve und ein LFO-Modul sowie ein Modul mit regelbarem Audioausgang, z.B. für Kopfhörer.

Verkabele einen Wellenformausgang eines analogen VCOs (Voltage Controlled Oszillator), mit dem Audioeingang eines VCF (Voltage Controller Filter)-Modul und dem Audioeingang eines Verstärkers (VCA = Voltage Controlled Amplifier), den Du dann langsam aufdrehst - und zum Schluß mit Deinem Modul mit Audioausgang. Nun hast Du schon den typischen Aufbau und Audio-Signalfluss einer Synthesizer-Klangerzeugung nachgebaut. Der Sound wird in der Oszillatorsektion erzeugt, durchläuft den Filterbereich, um in die Amp-Sektion zu gelangen. Du kannst nun aber auch ohne Keyboard schon einen Dauerton hören und hast beide Hände frei, um an Reglern zu drehen. Wenn Du jetzt den (Sinus-) Ausgang eines LFOs (Low Frequency Oscillator) mit einem Steuerspannungs-Eingang des Filtermoduls zur Modulation der Filter- (Cutoff-) Frequenz verbindest und die Intensität mit einem kleinen Regler einstellst, dann wird die Filterfrequenz gleichmässig und Du hast eine erste typische sogenannte „Modulation“ gepatcht. So kannst Du nach Herzenslust mit immer mehr Modulen weitermachen...

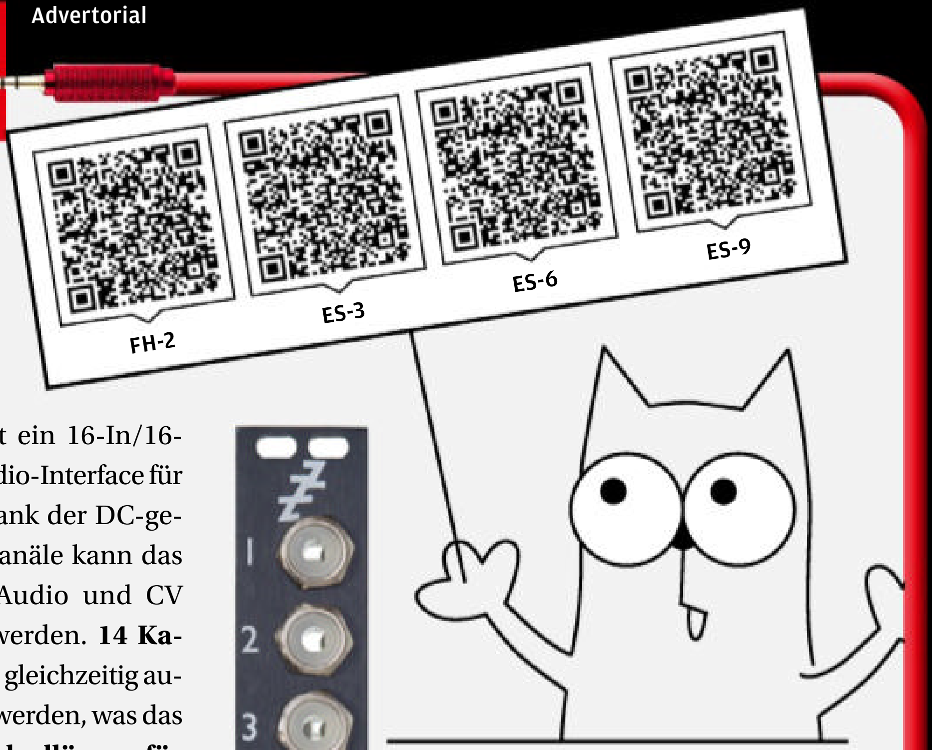
Das Bild in VCV Rack zeigt einen fertig verkabelten einfachen Synthesizer, den du auch in den Heft-Downloads findest.

Verglichen mit einem „normalen“ Synth fehlt noch die wichtigste Modulation: Die Lautstärke wird dort von einer Hüllkurve (englisch Envelope) geformt, die auf gespielte Tasten reagiert. Drehe den Amp herunter und verkabele den Amp CV-In für die Lautstärke mit dem CV-Out des Envelope-Moduls. Schliesse nun ein kleines Keyboard mit CV/Gate Outputs an (z.B. Arturia Keystep). Verbinde Gate Out des Keyboards mit Gate-In des Envelope-Moduls sowie den CV/Pitch Out des Keyboards mit dem V/Oct/Pitch Eingang Deines VCO’s (Beschriftungen sind nicht immer einheitlich). Ein Rechteckimpuls (Gate) steuert nun das mit dem Amp verbundene Hüllkurven-Modul an, in dem Du den Lautstärkeverlauf einstellst. Die vom Keyboard gesendete CV Steuerspannung steigt um 1V pro höher gespielter Oktave und die Tonhöhe ändert sich entsprechend gespielter Noten. Nicht ganz einfach dabei ist, dass manchmal noch der Wertebereich des Oszillators (z.B. -5V bis +5V) mit dem der Steuerquelle (z.B. 0-10V) manuell abgeglichen werden muss (z.B. in Arturia Remote oder mit Jumpern am Modul).

Du kannst nun beliebige Zielparameter mit verschiedensten Quellen, die sie in Bewegung bringen sollen, z. B. Zufallsgeneratoren oder Sequencern verknüpfen. So hast Du endlose Möglichkeiten, Sounds zu designen und die Klangbestandteile im Verlauf zu verformen. Zufällige oder stufenlos eingestellte Werte kannst Du mit Hilfe von Pitch-Quantizern „formatieren“, bevor sie die Tonhöhe ansteuern, so dass zwar zufällige Sequenzen spielen, aber nur bestimmte Töne erlaubt sind. Um Modulationsintensitäten einzustellen, findest Du oft an Parametern kleine Regler zum Abschwächen und Invertieren („Attenuverter“) einer CV-Modulation. Du kannst auch einen VCA dazwischenpatchen, um die Intensität zu dosieren. Daher kommt der Spruch: „Man hat nie genug VCA’s.“ Mit sogenannten „Slew“-Limitern kannst Du Wertesprünge verlangsamen und fliessende Tonhöhenänderungen im Stil von Glides/Portamento erzeugen. Du kannst auch Effekte einbauen und komplexe Effekt-Parameter modulieren. Wenn Du den VCA aufdrehst, kannst Du weiterhin einen Dauerton hören, auch ohne dass Du eine Taste spielst und behältst die Hände frei. Das ist anders als bei typischen Standard-Synths.

Advertorial

So integrierst du dein Modularsystem in die DAW



Die Expert Sleepers Module FH-2, ES-9, ES-3 mk4 und ES-6 mk3 sind die idealen Werkzeuge für jedes hybride Studio-Setup.

Die Module von Expert Sleepers sind nicht nur Werkzeuge – sie sind Gamechanger. Indem sie CV-Audio- oder MIDI-Interface eine effiziente und direkte Verbindung zwischen Rack und DAW bieten, schalten sie Möglichkeiten frei, die zuvor schwierig, wenn nicht unmöglich zu erreichen waren. Dies macht die Module von Expert Sleepers zu einer einfachen Wahl, wenn es darum geht, ein Modularsystem mit einer DAW zu verbinden. Hier stellen wir dir vier davon vor ...

Das FH-2 „Factotum“ ist der ultimative **MIDI-zu-CV-Konverter, der eine komplexe und intuitive Verbindung zwischen deinem Computer oder MIDI-Hardware und modularen Setups ermöglicht**. Das Modul ermöglicht eine umfassende Steuerung deines Modularsystems von der DAW aus, wodurch der kreative Prozess flüssig und unendlich erweiterbar wird.

Das ES-9 ist ein 16-In/16-Out USB-Audio-Interface für Eurorack. Dank der DC-gekoppelten Kanäle kann das Modul für Audio und CV verwendet werden. **14 Kanäle** können gleichzeitig aufgenommen werden, was das Modul zur **Ideallösung für Laptop-Producer** macht, die viele Kanäle brauchen.

Das ES-3 mk4 ist eine Offenbarung für alle Produzenten, die ihre bestehende **Studio-Hardware und modulare Racks zusammenbringen** wollen. Das Modul ist im Grunde ein ADAT-zu-CV-Konverter, der es ermöglicht, CV und Audio von deiner DAW zum Modularsystem über eine optische Verbindung zu senden, wodurch ein enormer Flexibilitätsbereich eröffnet wird.

Schließlich bietet **das ES-6 mk3**, in Kombination mit einem ES3, die **Konvertierung von bis zu 6 Kanäle von CV und Audio zu ADAT**, was eine Mehrkanalaufnahme deiner modularen Synths direkt in Ihre DAW ermöglicht. Dies eröffnet ein erweitertes Spektrum an Möglichkeiten für das Mischen und Mastern deiner Sounds. Hinweis: Ein ES-3 oder ES-8 wird zum Betrieb unbedingt benötigt.

www.expert-sleepers.co.uk

Vorstellung der grundlegenden Module

Analoge VCOs geben meist maximal eine Stimme gleichzeitig aus, bieten aber Outputs für mehrere Wellenformen. In der Reihenfolge: Sine, Square, Saw haben diese zunehmend mehr Obertöne und klingen dadurch heller. In vielen analogen Oszillatoren kannst Du die (Rechteck-) Wellenform noch durch Pulsweitenmodulation (PWM) oder andere Tricks (wie Oscillator Sync) verbiegen und in Bewegung setzen. Nach West Coast Stil könntest Du auch nachfolgend die Wellenform mit Waveshaping anzerren oder VCOs sich gegenseitig modulieren lassen (ein VCO moduliert den anderen, man nennt dies auch FM oder Frequenzmodulation). Wie der Klang in der Oszillatorsektion erzeugt wird, unterscheidet Synths, Synthesearten und Sampler voneinander. Es gibt auch immer mehr digitale und mehrstimmige Module.

Ein Filter schneidet Frequenzen oberhalb (Low Pass) oder unterhalb (High Pass) der eingestellten Cutoff-Frequenz ab. Der Resonanz-Regler betont die eingestellte Frequenz. Modulationen der Cutoff-Frequenz sind mit hoher Resonanz stärker betont zu hören.

Ein VCA -Modul kann die Lautstärke regeln, aber auch zur Steuerung der Intensität von Modulationen benutzt werden. Weil die menschliche Wahrnehmung von Lautstärke nicht gleichmäßig linear, sondern logarithmisch verläuft, klingt eine exponentiale Lautstärkeregelung für unsere Ohren gleichmässig. Zum Regeln von Audiosignalen empfiehlt daher beispielsweise auch die Firma Doepfer VCAs mit exponentialer, zum Regeln von Steuerdaten hingegen lineare VCAs.

Mit Hüllkurven, abgekürzt ENV oder ADSR, kannst Du nicht nur den Lautstärkeverlauf eines gespielten Klangs, sondern auch Filterverläufe und mehr verändern. Du findest in entsprechenden Modulen und Synths meist vier Regler A, D, S und R, um den Werteverlauf zu formen.

- Attack („A“): Zeit bis zum Maximum,
- Decay („D“): Zeit bis zum Sustainpegel („S“) nach dem Maximum bei gehaltenem Auslöser und
- Sustain („S“) : Pegel bei gehaltenem Auslöser bis zum Ende der Haltephase. Beim Halten der Taste bei einem Keyboard mit Gate-Out steht das Gate auf stets auf „high“.
- Release („R“): die Zeit bis zur Stille nach dem Ende des Haltephase.

Komponistin Wendy Carlos gewann 1970 einen Grammy, weil Sie Bach-Kompositionen mit einem Moog Modular Synth nachspielte. Um die verschiedenen Instrumente zu designen, nutzte sie insbesondere verschiedene Hüllkurvenverläufe insbesondere zur Modulation der Filter-Cutoff-Frequenz. So erstellte sie etwa ein ganzes Hörner-Ensemble mit jeweils leicht unterschiedlich klingenden Stimmen.

Der LFO kann in niedrigeren Frequenzbereichen als Modulationsquelle mit verschiedenen Wellenformen Parameter ansteuern. Wenn Du mit einer abgestuften Zufallswellenform die Tonhöhe modulierst, entstehen Töne, die sehr nach R2D2 in „Star Wars“ klingen.

MEHR LESEN?

Unser Autor, der Musiker und Coach Heiner Kruse schreibt aktuell an einem großen Handbuch über modulare Synthesizer, das im Frühjahr erscheinen soll. Mehr Infos hierzu unter heinerkruse.de im Reiter „modulare Synthesizer“, wo er auch laufend neuen Videos zu diesem Thema verlinkt. Darunter sind auch Videos mit musikalischen Modular-Performances.

Advertorial

Im Fokus: Knobula

Akkorde, Musiktheorie & Polyphonie für dein Rack

Mit Sitz in Valencia in Spanien hat das Team von Knobula es sich zur Aufgabe gemacht, „Musiktheorie in Dosen“ bzw. Modulen in dein Rack zu bringen. Vor allem Poly Cinematic und der Chord Pilot leisten hier ihren großen Beitrag, während sich Pianophonic um die nötige Polyphonie kümmert.

Zum Video

Poly Cinematic ist ein Kompaktsynthesizer, der Polyphonie ins Rack bringt. Er ist einfach zu bedienen, mit einem eigenen Regler für jeden Parameter. Keine Presets, keine Menüs, nur ein gutes, ehrliches taktiles Erlebnis. Poly Cinematic kann sowohl über Midi als auch monophon über CV/Gate gespielt werden. Als monophones Modul kann es einen von 8 Akkord-Stacks spielen, die per CV-Steuerung ausgewählt werden. Es ist also **sowohl ein Mono-Synthesizer mit 56 Oszillatoren als auch ein üppiger Poly-Synthesizer**. Und Reverb ist auch noch drin.

Zum Video

Pianophonic ist ein leistungsfähiger Hybrid-Synthesizer mit 8-stimmiger Polyphonie, der die Power der Multi-Oszillator-Wavetable-Synthese mit den perkussiven Details gesampelter Sounds kombiniert. **Die Stimmenarchitektur von Pianophonic ist nicht nur auf Klavierklänge beschränkt**, sondern auch extrem vielseitig und einfach zu bedienen. Mit einer eingebauten SD-Karte und unserem Online-Resynthesizer-Dienstprogramm Waveslicer können Benutzer ihre eigenen Wavetables, Hämmer und Soundbänke erstellen, wodurch die Möglichkeiten des Sounddesigns grenzenlos sind.

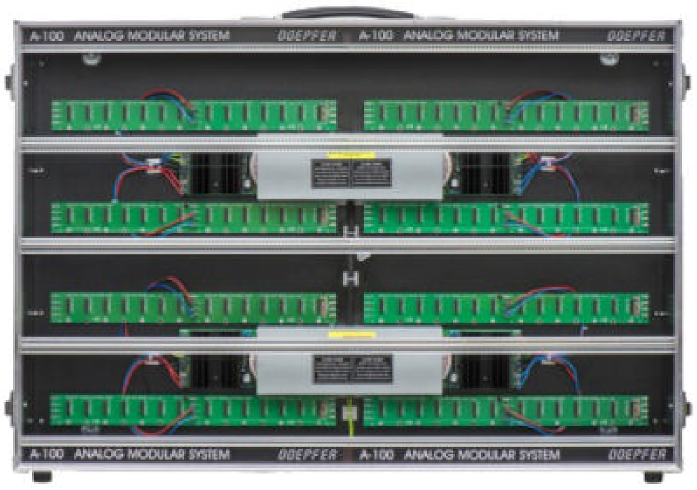
Zum Video

Der Chord Pilot bietet eine völlig neue Art der **Akkorderzeugung mit 192 Akkordspeichern**, einem Strummer, Arpeggiator und **8-Schritt-Sequenzer** für Akkor folgen. Die Macher von Knobula haben das Regelwerk der Musiktheorie über Bord geworfen und bieten stattdessen ein Modul, das den neugierigen Geist ermutigt, alternative musikalische Wege zu entdecken, sei es für generative Patches oder für EDM-Riffs.

www.knobula.com

Case-Study

Der richtige Platz für deine Module



Beim Einstieg in die Eurorack-Welt kommt man an der Entscheidung für ein Case nicht vorbei. Wo jedoch anfangen? Es gibt so viele unterschiedliche Möglichkeiten!Wir stellen euch einige Fragen vor, die bei der Entscheidungsfindung behilflich sind und geben beispielhaft Empfehlungen, die sich aus unserer Sicht bewährt haben. In unserer Tabelle findet ihr dann eine Auswahl an soliden, werthaltigen Gehäusen, die je nach Verwendungszweck und Vorliebe ein guter Startpunkt sein können.

Jetzt soll ich mich zuerst mit einem Case beschäftigen, obwohl ich eigentlich an die geilen Module ran will. Laaaangweilig! Dennoch lohnt es, sich einige Gedanken im Vorfeld zu machen. So erspart man sich Frust und den allzu schnellen Austausch des Gehäuses, weil man die eine oder andere wichtige Kleinigkeit nicht bedacht hat. Worauf sollte man nun achten?

Grundwissen zum Einstieg – Maße, Maße, Maße

Bei Größenangaben von Cases und Modulen begegnet man schnell den Einheiten HP und U. Horizontal Pitch oder kurz HP, bezieht sich auf die nutzbare Breite des Cases bzw. auf die Breite des Moduls. Ein HP entspricht 0,2 Zoll oder gerundet einem halben Zentimeter (0,508 cm). Hier im Heft verwenden wir die deutsche Abkürzung TE für Teileinheit. U steht, wie bei anderem Studio-Equipment auch, für rack unit. 1U entspricht 1 ¾ Zoll oder etwa 4,4 cm (4,445 cm).

Hier im Heft heißt´s HE für Höheneinheit. Eurorackmodule sind in der Regel 3U hoch. Das Angebot an 1U-Modulen ist noch überschaubar, wächst jedoch beständig. Bei einem Standard 19 Zoll Rack haben wir 95HP, wovon 84HP üblicherweise nutzbar sind. Bei einem 23 Zoll Rack wären das 115HP mit 104HP nutzbaren Raum – zwei Größen, die bei vielen Herstellern üblich sind. Auch dem Begriff „Skiff" begegnet man häufiger. Ein Skiff Case ist besonders flach und daher meist leichter, kleiner und handlicher. Es bietet aber u. U. besonders tief gebauten Modulen keinen Platz. Von "Skiff friendly" spricht man, wenn Module eher flach im Aufbau sind und dadurch auch bei wenig Platz nach unten montiert werden können.

Solider Einsteiger: Arturia RackBrute 3U

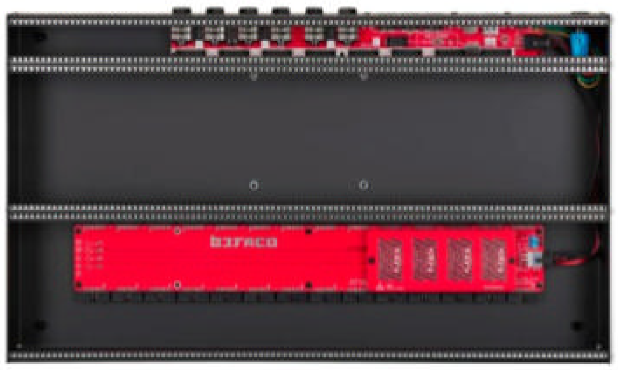
Genug an trockener Begriffsklärung. Wie viel HP soll es denn nun zum Einstieg sein?

Welche Größe brauche ich zum Einstieg? Darf es auch etwas mehr sein?

Kleine Racks (bis 104HP bei 3U) eignen sich z. B. hervorragend für klar umrissene Aufgaben, wie reine Effektcases, Behausung einzelner Module für´s Desktop, als Erweiterung für einen semi-modularen Synth oder als kleine Begleitung für eine Groovebox. Ein kleines Gehäuse zum Einstieg ausschließlich deshalb zu wählen, um den finanziellen Einsatz möglichst gering zu halten, zahlt sich aus unserer Erfahrung nicht aus. In der Regel neigen Systeme dazu zu wachsen. Große Cases, wie die typischen Schrankwände à la Colin Benders oder Steevio benötigt, wer z. B. ein modular-zentriertes Studio mit komplexem Sounddesign-System plant. Kleine und große Cases sind daher aus unserer Sicht etwas für Leute mit klaren Vorstellungen und einer deutlichen Idee, wo die Reise hingehen soll. Alle anderen sollten sich Cases mittlerer Größe (bis 104HP bei 6U bis 12U) anschauen. Damit lässt sich der Killer Mono-Synths, die Live-Groovebox oder die spacige Ambient-Maschine – kurz das Traum-Instrument entwerfen. Der Phantasie sind hier höchstens finanzielle Grenzen gesetzt. Eine Besonderheit, deren Wert sich einem zu Beginn vielleicht nicht sofort erschließt, ist die 1U Reihe. Manche Gehäuse, wie z. B. die 7U Cases von Make Noise, bieten eine fest bestückte 1U Reihe mit festgelegter Funktionalität an. Andere Hersteller, wie Befaco oder Intellijel, ermöglichen es z. B. über 1U Module, ins Case eingebaute Buchsen für MIDI- und Audio-Konnektivität nutzbar zu machen. Wiederum andere, wie beispielsweise das Sector Sieben 7U Skiff, bieten einfach eine frei konfigurierbare 1U Reihe an. In jedem Fall ermöglicht das uns, auf kleinem Raum zusätzliche Aufgaben unterzubringen, die Hauptreihen übersichtlicher zu gestalten und letztlich den Signalfluss zu vereinfachen.

Unsere Empfehlung:

Wenn man wenig Vorerfahrung, noch keine ganz genaue Vorstellung hat, wo die Reise hingehen soll und dennoch bereit ist den Sprung zu wagen, dann starte mit 6U oder 7U! Damit lässt sich auf alle Fälle ein funktionierendes, eigenständiges System realisieren. Sollte man später Lust auf mehr haben, lässt sich das Ganze durch ein zweites Case erweitern. Andererseits braucht man auch keine Angst vor leeren Abschnitten zu haben. Man darf sich ruhig Zeit lassen, diese mit wachsender Erfahrung zu füllen. Zudem ist Raum zum Experimentieren wertvoll. Kaufen und Verkaufen gehört ebenso zum Aufbau eines Systems. Es gibt einen sehr aktiven, gesunden Gebrauchtmarkt. So bleibt das gezahlte „Lehrgeld" bei Fehlkäufen meist gering.



Powerhouse: Befaco 7U Case

Ich brauch' mehr Strom! Wie viel Power zieht das System?

Die meisten Cases auf dem Markt bieten eine Stromversorgung an. Dabei sitzt das Netzteil entweder im Case selbst oder es verfügt über einen externen Power Adapter. Letztere Variante lässt im Inneren mehr Tiefe beim Einbau von Modulen zu. Das kann, muss aber nicht entscheidend sein. Module benötigen in der Regel eine Betriebsspannung von +12V und -12V. Einige sind auch auf eine Versorgung mit +5V angewiesen. Ältere Cases, die man z. B. gebraucht erstanden hat, geben unter Umständen keine +5V ab – vorher unbedingt checken! Der Stromverbrauch der Module wird in Milliampere (mA) angegeben. Kennt man die Module, die man verbauen möchte, lässt sich so der Gesamtbedarf ermitteln. Vorsicht! Einige Module ziehen beim Einschalten mehr Strom, als im laufenden Betrieb. Daher planen wir immer etwas an Puffer ein. Als Faustregel gilt, dass ein voll analoges System eher mehr Platz und eher weniger Strom braucht. Bei Digitalem verhält sich meist anders herum. Entscheidend ist zudem die Menge der Steckplätze, die das Gehäuse bietet. Dabei sollte man auf eine ausreichende Anzahl achten. Was ausreichend ist, hängt natürlich von der der Größe der verbauten Module ab. Bei vielen kleineren Modulen zwischen 2HP und 8HP, sind bei 6U z.B. 18 Steckplätze schon eher knapp bemessen. Ein wichtiges Detail ist der Verpolungsschutz am Steckplatz. Dieser Wannenstecker besteht aus einer kleinen Einfassung aus Plastik um die stromführenden Pins herum. So ist es quasi nicht möglich seine teuren Module fehlerhaft anzuschließen und bei Inbetriebnahme direkt zu frittieren. Zudem werden die Pins der Stromversorgung bei häufigem Ein-und Ausbau vor dem Verbiegen geschützt.

Unsere Empfehlung:
6U Cases sollten etwa 2000mA auf +12V und -12V und 1000 mA auf -5V und 20 Steckplätze bereitstellen. Außerdem ist ein Verpolungsschutz ein nützliches Plus. Zur Planung eines Systems ist die Website Modular Grid ein geniales Hilfsmittel. Dort kannst Du virtuell Cases konfigurieren und mit Modulen bestücken. Der Stromverbrauch des Gesamtsystems, die maximale Tiefe, der ungefährer Neupreis und die Anzahl der verbauten Module, wird Dir dabei angezeigt.

Rails – Befestigung für deine Module

Einige Cases bieten Sliding Nuts – verschiebbare Schraublöcher, andere Fixed Rails – also Streifen mit Gewindelöchern. Beide bieten Vor- und Nachteile. Sliding Nuts sind in der Regel leichter und günstiger. Da wir hier nicht beim Rennradtuning sind, fällt dieser Fakt nicht so stark ins Gewicht. Die Abstände lassen sich mit den beweglichen Gewinde-Teilchen jedoch individuell anpassen, so dass keine Lücken zwischen den Modulen entstehen. Lochstreifen bieten den Vorteil, dass z. B. bei einem Teilumbau des Systems immer ein Schraubloch an passender Stelle verfügbar ist und keine losen Nuts in der Schiene gesucht werden müssen. Zudem rasseln keine unverschraubten Einzelteile in den Rails beim Transport oder beim Jammen mit dicken Bässen umher.

Unsere Empfehlung:
Wenn Du häufiger Module ein- oder ausbaust, was anfänglich sicher der Fall sein wird, dann nutze Fixed Rails. Das spart Dir Zeit und Nerven. Nutze Modulschrauben mit Unterlegscheiben aus Kunststoff. Das erhält den Wert deiner Module, denn die Optik leidet nicht durch Kratzer an der Oberfläche (Rack Rash) – beliebtes Argument bei Preisverhandlungen beim Gebrauchtkauf. Befaco Knurlies (M3 oder M2,5) z. B. werden inklusive Unterlegscheiben angeboten und lassen sich zudem von Hand festziehen und lösen.

Klassisches Synths-Feeling: cre8audio NiftyKEYZ

Der Goldstandard bei Mini-Cases: Intellijel Designs Palette 62

Günstig, erweiterbar und aus Kunststoff: Tiptop Audio Mantis

Material – Brauche ich's schön,stabil oder günstig?

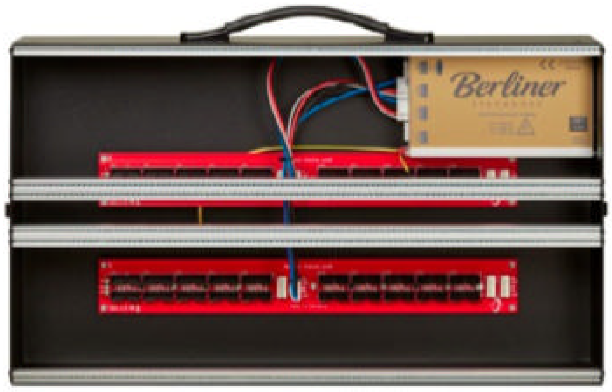
Die meist verwendeten Materialien bei Cases sind Holz, verschiedene Metalle, wie Stahlblech oder Aluminium und Kunststoff. Die Wahl des Materials hat Einfluss auf Gewicht, Belastbarkeit und Optik. Will ich mein System zu Jams oder Gigs transportieren? Werde ich eventuell sogar international unterwegs sein und soll es zusätzlich die passende Größe für´s Handgebäck bei Airlines haben? Soll es als Möbelstück im Studio einfach ein Hingucker sein? Oder ist mir das alles völlig schnuppe – Hauptsache es ist günstig?

Unsere Empfehlung:
Eine gute Mischung aus leichter Bauweise und Unverwüstlichkeit bieten Aluminium-Gehäuse, was ideal für transportable Cases mit verschließbarem Deckel ist. Beim Studio-Schmuckstück hingegen, geht nichts über Echtholz. Am günstigsten ist z. Z. nach wie vor Kunststoff. Eine Abdeckung, ob als abnehmbarer, verschließbarer Deckel oder als simpler Staubschutz aus PET, ist ein nützliches Feature zum Schutz der Module auf Reisen oder im Studio.

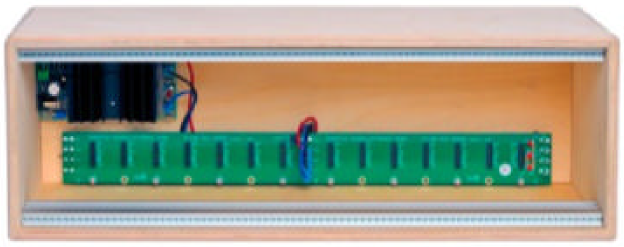
Specials, Extras, Sonderformen

Die Produktvielfalt bei Gehäusen ist mittlerweile sehr groß und wächst stetig. Hier findet ihr einige kurze Anregungen, wo man sich abseits des Mainstream noch umschauen kann.

Die DIY-Szene ist im Eurorack-Bereich groß und vielfältig. Einzelteile zum Rackbau sind leicht erhältlich (schneidersladen.de). Wieso also nicht selbst ein Custom-Case bauen? Rackmount Kits sind im Studio eventuell eine platzsparende Alternative. Wer seine Module direkt im bestehenden 19 Zoll Studio-Rack unterbringen will, findet z. B. im Tiptop Audio Happy Ending Kit eine passende, günstige Lösung (tiptopaudio.com). Musikern, die beim klassischen Spielgefühl eines Instruments bleiben wollen, bietet sich z. B. mit dem Cre8audio NiftyKEYZ die perfekte Plattform für modulare Experimente mit integriertem Keyboard und zusätzlichen Utilities. Neu auf dem Markt ist Sinusoda mit einem beliebig erweiterbaren Gehäuse-System. Festgelegte Case-Größe war gestern! Dieses Case wächst mit den Bedürfnissen einfach mit.



Boutique Made in Germany: Sector Sieben Berliner 7U Skiff



Der Klassiker schlechthin: Doepfer Low Cost Case LC3

9 beliebte Racks im Direktvergleich

Hersteller	Intellijel Designs	Doepfer	Arturia	Tiptop Audio	Intellijel Designs	Befaco	Make Noise	Sector Sieben	Doepfer
Name	Palette 62	Low Cost Case LC3	RackBrute 3U	Mantis	7U Performance Case	Case 7U	4 Zone Case	Berliner 7U Skiff V2 (mit Lid)	Monster Case A-100PMS12 PSU3
Webseite	intellijel.com	doepfer.de	arturia.com	tiptopaudio.com	intellijel.com	befaco.org	makenoise-music.com	sectorsieben.com	doepfer.de
Anzahl der Reihen	1x 1U 1x 3U	1x 3U	1x 3U	2x 3U	1x 1U 2x 3U	1x 1U 2x 3U	1x 1U (CV Bus), 2x 3U	1x 1U, 2x 3U	4x 3U
Breite in HP pro Reihe	62HP	84HP	88HP davon 83HP nutzbar (5HP benötigt das eingebaute Power-Modul)	104HP	104HP	104HP	104HP	104HP	168HP
Tiefe	45,5mm	110mm	55mm	50mm bis 61mm	53mm bis 70mm	53mm bis 70mm	63,5mm	35mm bis 70mm	100mm
Stromversorgung	extern	extern	extern	extern	extern	extern	extern	intern	intern
Leistung	+12V: 1200mA -12V: 1200mA +5V: 500mA	+12V: 1200mA -12V: 1200mA	+12V: 1600mA -12V: 1600mA +5V: 900mA	+12V: 3000mA -12V: 1100mA +5V: 300mA	+12V: 3000mA -12V: 3000mA +5V: 1500mA	+12V: 5000mA -12V: 2500mA +5V: 4000mA	+12V: 4000mA -12V: 2400mA +5V: 1000mA	+12V: 2000mA -12V: 2000mA +5V: 4000mA	+12V: 8000mA -12V: 4800mA +5V: 16000mA
Steckplätze	12 mit Verpolungsschutz	14 ohne Verpolungsschutz	20 mit Verpolungsschutz	36 mit Verpolungsschutz	28 mit Verpolungsschutz	36 mit Verpolungsschutz	32 ohne Verpolungsschutz	40 mit Verpolungsschutz	176 mit Verpolungsschutz
Material	anodisiertes Aluminium	unlackiertes Holz	Aluminium und Stahl	Kunststoff	Aluminium	anodisiertes Aluminium	Pulverbeschichtetes Metall	pulverbeschichtete Aluminium-Magnesium-Legierung	beschichtetes Holz und Aluminium-Kanten (Flightcase)
Rails	Fixed Rails	Fixed Rails	Fixed Rails	Fixed Rails	Fixed Rails	Fixed Rails	120 Sliding Nuts (M2,5)	Fixed Rails	Fixed Rails
Maße (B x T x H)	324,4mm x 204,4mm x 51,3mm	445mm x 160mm x 150mm	484mm x 167mm x 83mm	540mm x 314mm x 107mm	546mm x 312mm x 165mm	535mm x 310mm x 80mm	565mm x 356mm x 184mm	533mm x 304,5mm x 120mm	900mm x 620mm x 180mm
Gewicht	k.A.	2,5kg	2,1kg	3kg	3,8kg	2,6kg /3,4kg mit Staubschutz	5,8kg	4kg	20kg
Transport und Schutz	nein, aber optionales Zubehör erhältlich	nein	montierbarer Tragegriff	nein, aber optionales Zubehör erhältlich	Deckel aus Metall, Tragegriff	Staubschutz aus PET-G	Deckel aus Metall, gepatcht transportierbar, Tragegriff	Deckel aus Metall, gepatcht transportierbar, Tragegriff	Deckel aus beschichtetem Holz und Aluminium, gepatcht transportierbar, Tragegriff
Extras	2x Buffered Mult, MIDI In 3,5mm TRS , MIDI USB, 2x 6,3mm TRS Klinke, Gummifüße	keine	Tragegriff als Rackstand mit verstellbarem Winkel nutzbar, Link-System zum Verbinden mit weiterem Arturia-Gear	Ausklappbare Standfüße, verstellbarer Neigungswinkel, optionale Verbindungsmöglichkeit mit weiteren Mantis Cases	4x 6,3mm Klinke, MIDI DIN In/Out/Thru, USB Port	6x 6,3mm Klinke, MIDI DIN In/Out/Thru, USB Type B und A rückseitig, Kensington-Lock, VESA Halterung	4 Zonen Power Supply zur Rausch-Minimierung, CV Bus mit farbcodierten, passiven Mults, Stereo-Line-Treiber mit 3,5mm Stereo-Ins und Outs, 3,5mm TRS Kopfhörer-Out, Gummifüße	Anti-Rutsch Füße, Made in Germany	Gummifüße, optionale Verbindungsmöglichkeit mit anderen Doepfer Cases
Preis	328 Euro	265 Euro	249 Euro	378 Euro	798 Euro	628 Euro	1049 Euro	728 Euro	1939 Euro

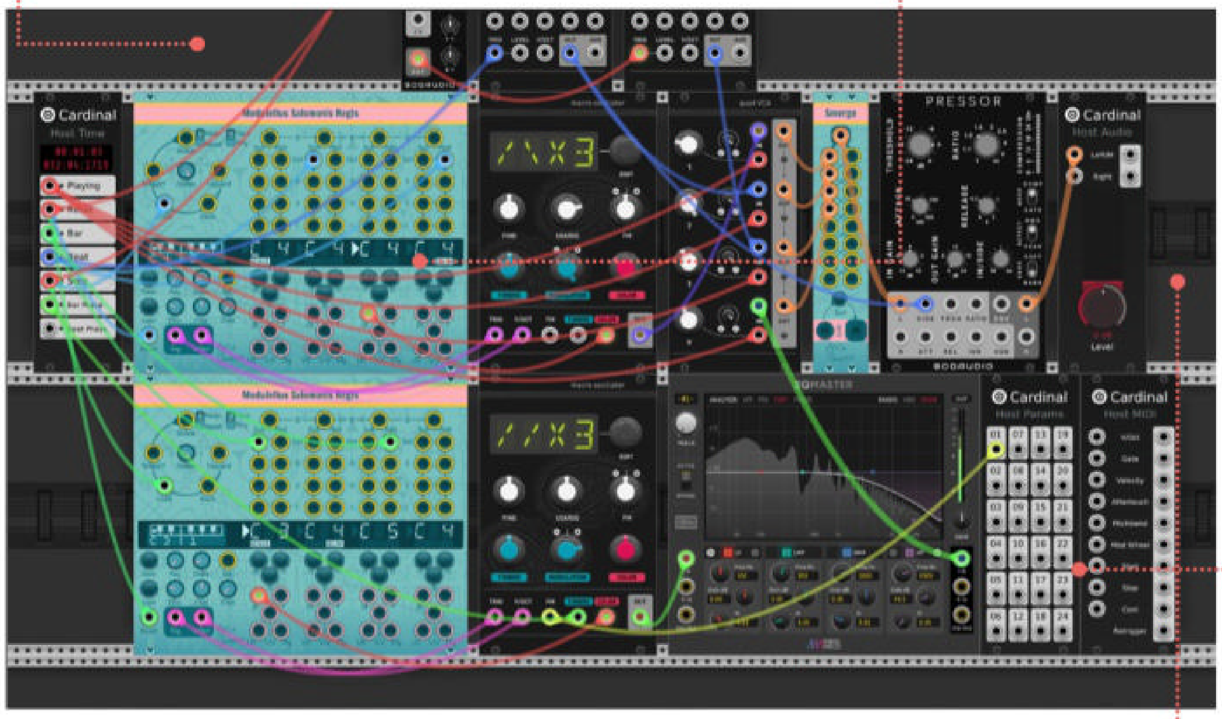
Software-Higlight: VCV CardinalSynth

Modularer No-Brainer endlich als Plug-in!

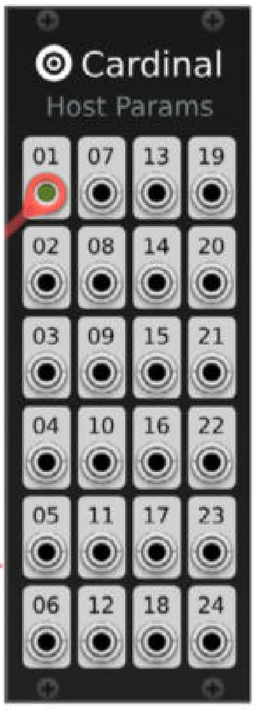
Wer sich schon mal mit Modularen am Rechner beschäftigt hat, wird unter anderem über das kostenlose VCV Rack gestolpert sein. Die Open-Source-Software glänzt mit einer riesigen Community, die so ziemlich jedes „in echt" erhältliche Modul nachbaut. Also alles for free? Ja, aber leider nur als Standalone-App statt Plug-in. Ein paar findige Entwickler haben mit dem CardinalSynth mal eben eine Version programmiert, die als Plug-in für Windows, macOS und Linux fast alles bietet, was VCV auch kann. Geil, oder?

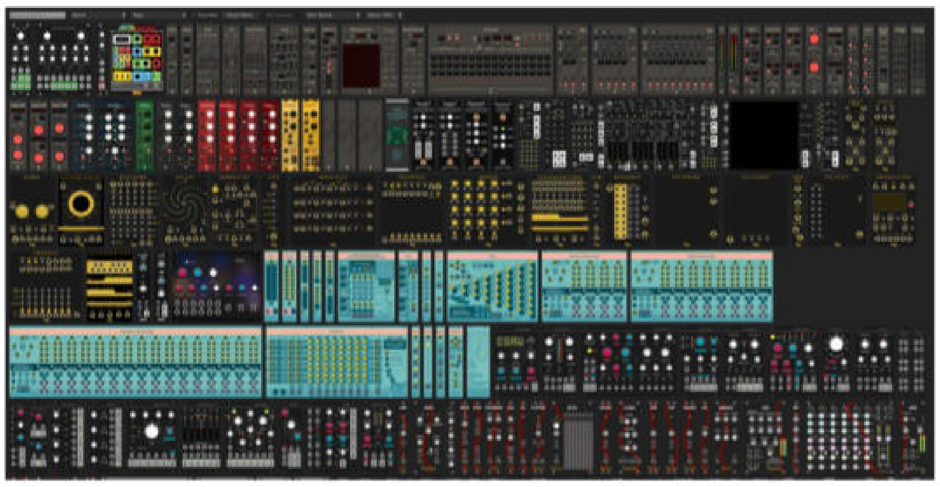
Synths und Effekte
Das Plug-in kommt in zwei Varianten: CardinalSynth und CardinalFX, lässt sich also sowohl als Klangerzeuger wie auch reine Effekt-Maschine verwenden. Je nach Plug-in-Format sind sogar mehrere Audioausgänge, sowie zehn CV-Ports enthalten (außer bei AU und VST2).

Einfache Bedienung
Die Oberfläche ist schnell verinnerlicht: Per Rechtsklick ins Rack öffnet sich die Auswahl aller verfügbaren Module, die eingebaut werden können. Per Drag-&-Drop lassen sich geladene Module frei platzieren und klickt man auf einen CV-Port, um ein Kabel zu verbinden, werden mögliche Ziele optisch hervorgehoben. Um mehrere Kabel an einen Port anzuschließen, einfach rechtsklicken und die gewünschte Farbe auf den Ziel-Port ziehen.



Verbindung zur DAW
Modular ist schön, wird aber noch schöner, wenn sich Parameter über die DAW automatisieren lassen. Dafür ist das „Host Params"-Modul zuständig. Die 24 Ports lassen sich von der DAW aus steuern und bedienen jeden beliebigen Parameter im Rack. Für Aftertouch, Mod-Wheel und andere Standards ist „Host MIDI" zuständig.





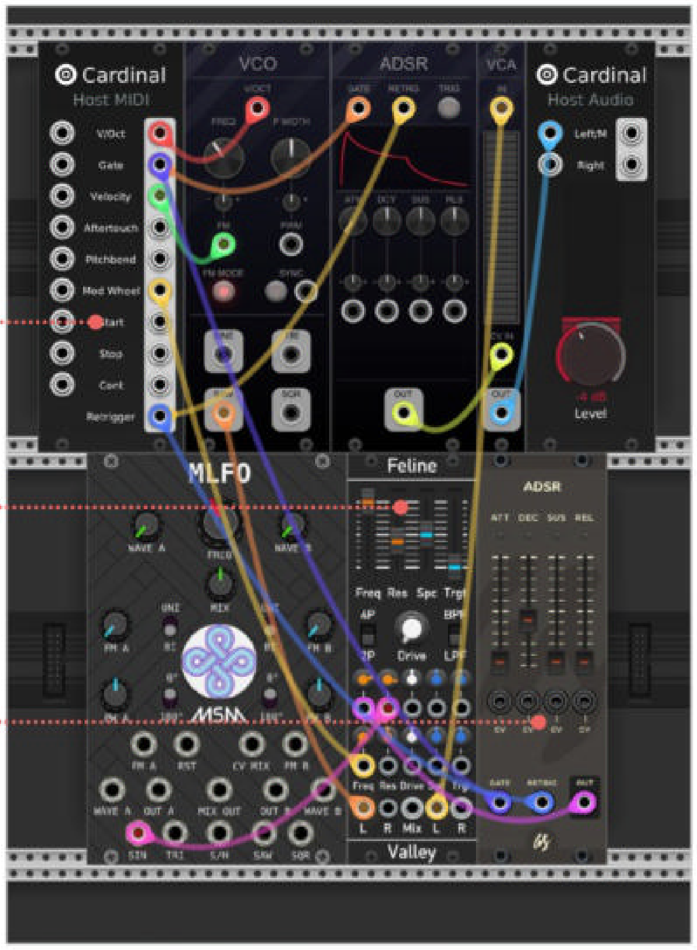
Module von über 60 Herstellern
VCV Cardinal umfasst eine Modul-Auswahl von über 60 Herstellern, unter anderem von Befaco, Expert Sleepers und Mutable Instruments. Die gewünschten Module werden dank Auflistung nach Hersteller, Typ oder Suchbegriff schnell gefunden.

AUDIODEMO

Mit den Patches auf den folgenden Seiten geben wir dir eine kleine Starthilfe mit dem VCV Rack und CardinalSynth. Außerdem haben wir ein Audiodemo dazu erstellt, in dem die Patches zu hören sind. Einfach QR Code scannen oder in den Heft-Downloads reinhören.

Patchwork # 1: Basic Setup mit dem Filter Preset.vcv

Direkt nach dem Laden des Plug-ins öffnet Cardinal ein Standard-Preset mit einem spielbaren Oszillator. Pitch aka V/Oct ist bereits verbunden mit dessen Tonhöhe, Gate und Retrigger mit der Hüllkurve und auch der VCA führt zum Ausgang des Racks zur DAW. Das perfekte Beispiel für einen ersten funktionierenden Patch.



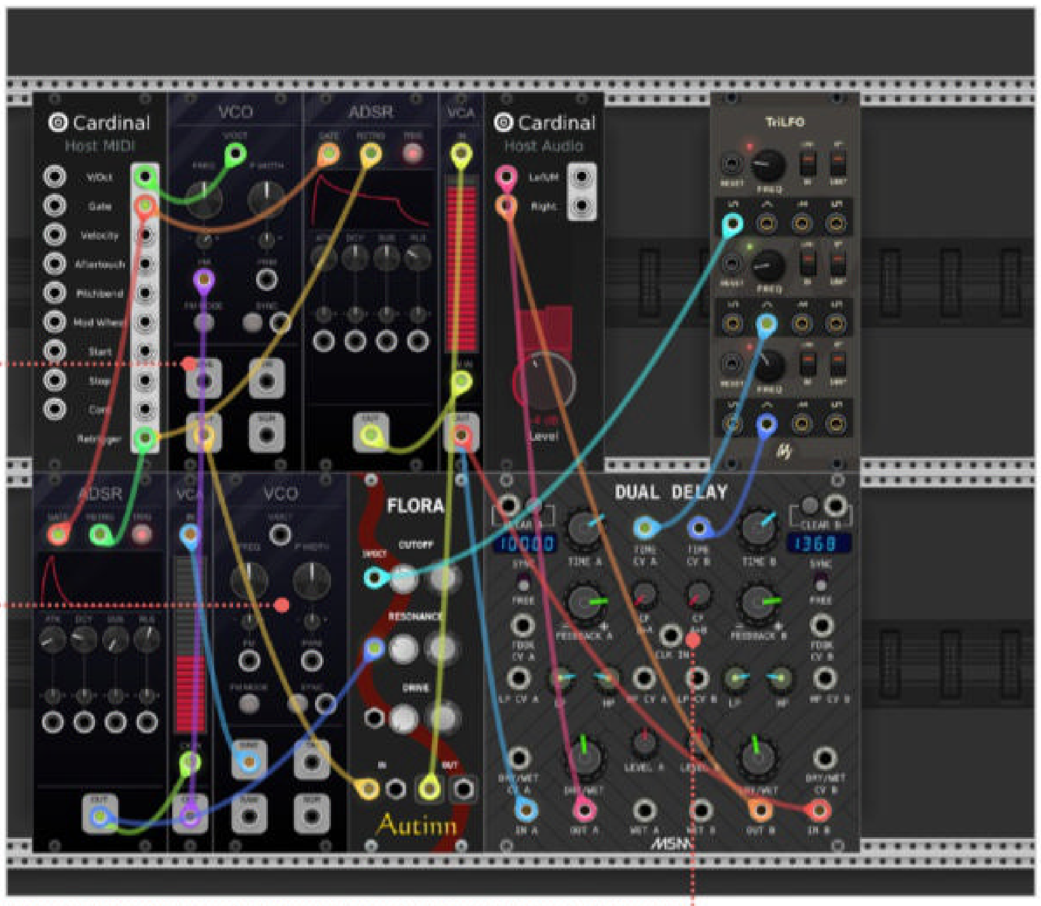
Modulationen
Damit mehr Leben in den Sound kommt, verbinden wir den **Mod Wheel-Out** im **Host MIDI**-Modul mit dem **Freq**-Eingang des **Filters** und drehen den **Attenuator** darüber ganz nach links. Sendet das Mod-Wheel dann Daten, wird Cutoff (Freq) zugedreht.

Filter einbauen
Um den Patch klanglich vielleicht doch etwas interessanter zu gestalten, muss natürlich ein Filter her. Das Feline-Modul von Valley gefällt uns vom Sound gut, daher bauen wir dieses ins Rack ein und ziehen den SINE-Ausgang des VCO vom VCA ab. Stattdessen landet er im L-Input des Filters und dessen L-Out wiederum im VCA. Zack, schon ist das Filter eingebaut.

Filter-Hüllkurve
Für knackige Filter-Zaps laden wir eine **ADSR**-Hüllkurve. Dessen **GATE** und **RETRIG** müssen über das **Host MIDI**-Modul gefüttert werden, jedoch sind diese bereits durch die Amp-Hüllkurve belegt. Also rechtsklicken wir die Gate- und Retrigger-Outs des **Host MIDI**-Moduls und ziehen eines der **New cable** zu **GATE** bzw. **RETRIGGER** der Hüllkurve. Dessen **OUT** wiederum kommt in den zweiten **Freq**-Eingang beim **Filter**. Diesmal mit dem **Attenuator** auf **3 Uhr**.

Patchwork # 2: Mehr Glitzer mit dem Glitter Preset.vcv

Eigentlich wollten wir unser Filter-Preset nur um eine FM-Synthese erweitern, um diese zu erklären, aber wie das beim Thema Modular nun mal ist... plötzlich ist es ausgeartet und ruckizucki war ein hammermäßiger Patch für glitzernd perlige Klänge entstanden.



FM-Synthese
Der Standard-VCO besitzt bereits einen FM-Eingang für Frequenzmodulation, ein Türöffner für eine der berühmtesten wie kompliziertesten Synthesen der Welt. Ihr Spektrum umfasst glasige Piano-Sounds, krachende Knockout-Bässe, spacige Effekte, dröhnenden Texturen, digital kreischenden Krach und feinste Glöckchen-Klänge. Unser Patch verbindet einfach einen zweiten VCO über eine eigene Hüllkurve mit dem FM-Eingang. Ändere Attack und Decay der zweiten Hüllkurve sowie den FM-Attenuator des ersten VCO, um ein Gefühl für die Auswirkungen zu bekommen.

Noch mehr FM
Vielleicht hast du schon gesehen, dass der zweite VCO keine Pitch-Informationen erhält und folglich eine statische Wellenform sendet. Drehe am FREQ-Regler, um den Sound anzupassen, von langsam blubbernd bis kreischend und grell.

Dreh- und Angelpunkt: Das Delay
Das DUAL DELAY ist an sich ein unspektakuläres, aber funktionales Stereo-Delay. Wir füttern die Eingänge A und B mit dem Output des VCA und senden die Ausgänge des Delay zum Host Audio-Modul. Alles ganz regulär. Für den endlosen Klangteppich sorgen aber die unabhängigen Modulationen der Delay TIMEs mittels zwei LFOs. Lasse den Patch eine Weile mit einer Sequenz laufen und nimm das Ergebnis gleich auf.

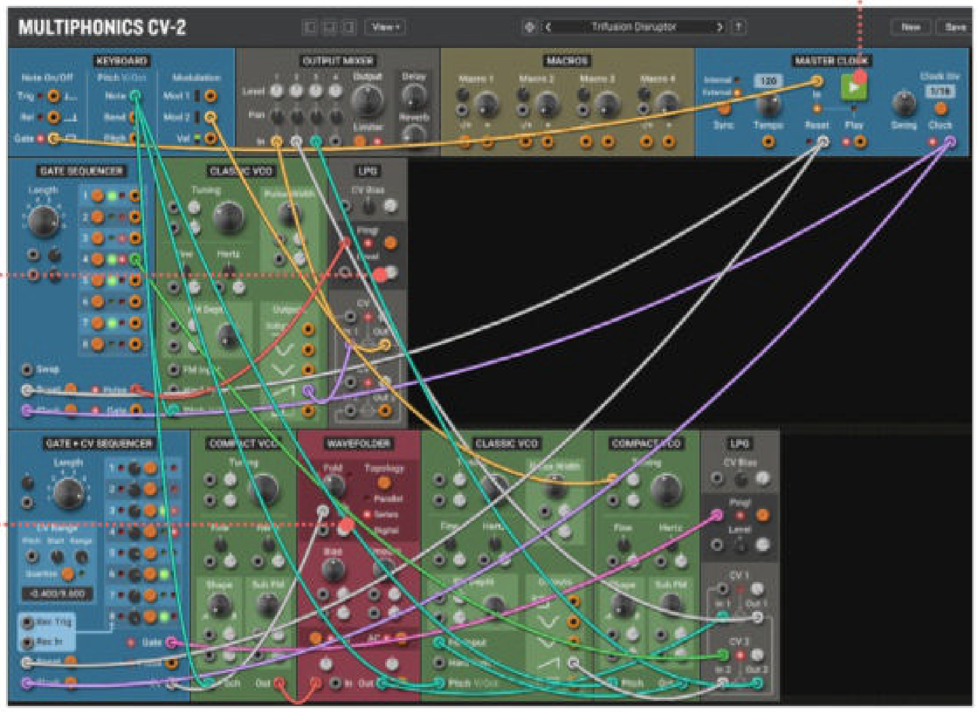
Patchwork # 3: Abgedrehte Sequenzen für Electro & Co.

Welcher Sound kommt dir in den Sinn, wenn du an ein exquisites Modularsystem denkst? Bei den meisten von uns sind dies sicher abgefahrene Sequenzen. Na, dann lass uns gleich mal eine mit dem mächtigen virtuellen Modularsystem AAS Multiphonics CV-2 patchen!

Einfacher Start
Der beste Weg, um Multiphonics CV-2 zu erforschen, ist mit einem leeren Patch zu starten. Klicke dazu auf New und schon kann es losgehen! Unser Ergebnis hört auf den Namen „Trifusion Disruptor“. Ziehe zunächst die Module Classic VCO, LPG und Gate Sequencer in das Rack und verkabele den Note-Ausgang des Keyboard-Moduls mit dem Pitch-Eingang des VCO und den Gate-Out von Keyboard mit der In-Buchse der Master Clock. Dadurch folgt der VCO den gespielten MIDI-Noten und die Master-Clock wird mit dem entsprechenden Gate-Signal gestartet und gestoppt.

Rhythmische Sequenz
Ziehe dann ein Kabel von dem Saw-Output des VCO zu In 1 des Low-Pass Gate (LPG). Das Ausgangssignal des LPG (Out 1) geht in den ersten In des Output Mixer. Um das Low-Pass Gate rhythmisch zu triggern, verkabeln wir den Pulse-Ausgang des Gate Sequencer mit dem Ping!-Input des LPG. Nun kannst du durch Aktivieren der Steps des Gate Sequencer bestimmen, wann eine Note erklingt.

Abwechslung
Rhythmisch interessant wird es, wenn du weitere VCOs mit eigenem Gate oder Gate + CV Sequencer ins Spiel bringst. Verkabele sie wie beschrieben und aktiviere beliebige Sequenzer-Steps. Mit dem Wavefolder kannst du auch einfachen Wellenformen obertonreiche Timbres entlocken. Tipp: Nutze den CV-Output des Gate + CV Sequencer, um den Fold-Wert des Wavefolder zu modulieren.



Patchwork # 4: Tonale Percussion für Chillout & Downtempo

Eines der spannendsten Module von AAS Multiphonics CV-2 ist das Objeq Filter, dem sich coole Physical-Modelling-Sounds entlocken lassen. Perfekt für tonale Percussion-Sequenzen!

Physical-Modelling-Klänge
Bei dem Patch „Quantum Objeq Emitter“ setzen wir vier unterschiedliche tonale Percussion-Sounds ein. Starte auch hier mit einem neuen Preset. Um organische Sounds zu erzeugen, braucht das Objeq Filter nur einen kurzen Impuls. Platziere also neben dem Objeq Filter einen Gate Sequencer in dem Rack. Verkabele den Gate-Out des Keyboard-Moduls mit dem Master-Clock-In. Ziehe dann je ein Kabel von den Ausgängen Clock und Reset der Master Clock zu den gleichnamigen Eingängen des Gate Sequencer.

Objeq Filter triggern
Damit der erste Sequenzer-Step das Objeq Filter triggert, verbinden wir seinen obersten Output mit der In-Buchse des Filters und aktivieren Step 1. Außerdem brauchen wir noch ein Kabel zwischen dem Out des Objeq Filter und einem Input des Output Mixer. Wie erreichen wir, dass das Filter der auf dem Keyboard gespielten Tonhöhe folgt? Verknüpfe dazu den Note-Ausgang des Keyboard-Moduls mit dem gleichnamigen Eingang des Filters. Voilà: Ein einfaches Physical-Modelling-Patch!

Komplexere Sequenzen
Experimentiere jetzt mit den unterschiedlichen Objekten des Objeq Filter wie Drumhead, Plate, String und Marimba und passe Frequency und Resonance nach Belieben an. Mit einem VCA + ADSR-Hüllkure oder einem Low-Pass Gate kannst du den Lautstärkeverlauf steuern. Auf die beschriebene Weise kannst du noch weitere Objeq Filter einbinden und diese mit anderen Sequenzer-Steps triggern.

Patchwork # 5: Kreiere unwiderstehliche Basslines

Als Emulation der Vintage-Klassiker VCS4 und VCS3 von EMS ist Xils 4 nicht unbedingt die erste Wahl für Hypergrowls und fiese Techno-Rumbles, aber dennoch eine wahre Fundgrube, wenn's um Basslines geht. Vor allem mit dem internen Sequenzer in der Hauptrolle. Wie du die besten Basslines rausholst, zeigen wir hier.

Audiodemo

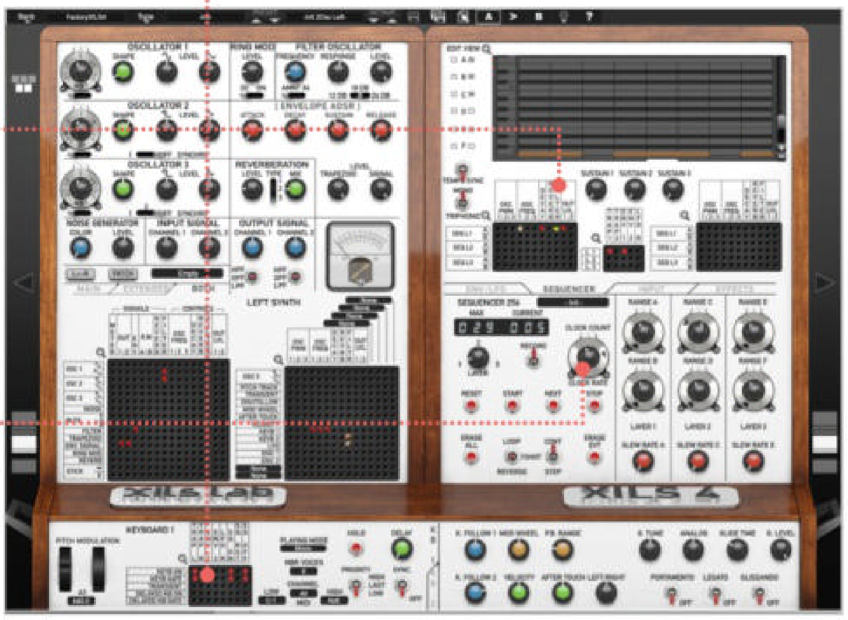
Sequenzer aktivieren
Wir starten auf Basis des „Xils 4 Init"-Presets, bei dem die Oszillatoren schonmal mit Filter und Audioausgang verbunden sind, müssen aber den Sequenzer noch aktivieren. Verbinde dazu unten in der Keyboard-Matrix **KEYB ON** und **KEYB GATE** jeweils mit **SQ ON** und **SQ OFF**. So stellst du sicher, dass der Sequenzer läuft, während eine Taste gedrückt wird.

Strippen ziehen
In der **SEQUENCER**-Matrix verbinden wir **SEQ L1 A** mit **FILTER**, **DECAY** und **OSC FREQ 1**, sowie daneben in der kleinen Matrix **L.1** mit **TRAP 1** und **ENV 1**. So werden die Notenwerte des Sequenzers einerseits an den Oszillator geschickt, gleichzeitig werden aber auch Filter und die Hüllkurve moduliert. Das macht beim Groove später oft den Unterschied.

Tipp: Drehe die Verbindung von **SEQ L1 A** mit **OSC FREQ 1** nicht komplett auf, sondern nur ein wenig. Damit werden sie Sequenzern viel spannender, vor allem bei weit zugedrehtem Cutoff. So schieben die Basslines meist viel mehr.

Ein Pattern muss her
Jetzt braucht's nur noch ein Pattern: Da sind wir faul und rufen aus dem - Init - Dropdown einfach die Random-Funktion auf. Nach ein paar Versuchen dürften sich schon die ersten richtig guten Sequenzen finden lassen. Natürlich kannst du diese alternativ auch gezielt manuell programmieren.

Tipp: Automatisiere Filter-**Cutoff** oder verbinde **SAMPLE AND HOLD** mit **Cutoff**, damit die Bassline noch organischer wird, wenn gewünscht.



Patchwork # 6: Keine Idee für Melodien? Der Audio-Input hilft!

Eigentlich wollten wir unser Filter-Preset nur um eine FM-Synthese erweitern, um diese zu erklären, aber wie das beim Thema Modular nun mal ist... plötzlich ist es ausgeartet und ruckizucki war ein hammermäßiger Patch für glitzernd perlige Klänge entstanden.

Audiodemo

Audioeingang verbinden
Wie im vorigen Beispiel nutzen wir wieder das „Xils 4 Init"-Preset als Basis und blenden die BOTH-Sektion über der unteren Matrix ein. Links patchen wir das Filter zum REVERB und letzteres zu OUT 1 und 2. Das ENV.SIGNAL nehmen wir wiederum weg von den Ausgängen.

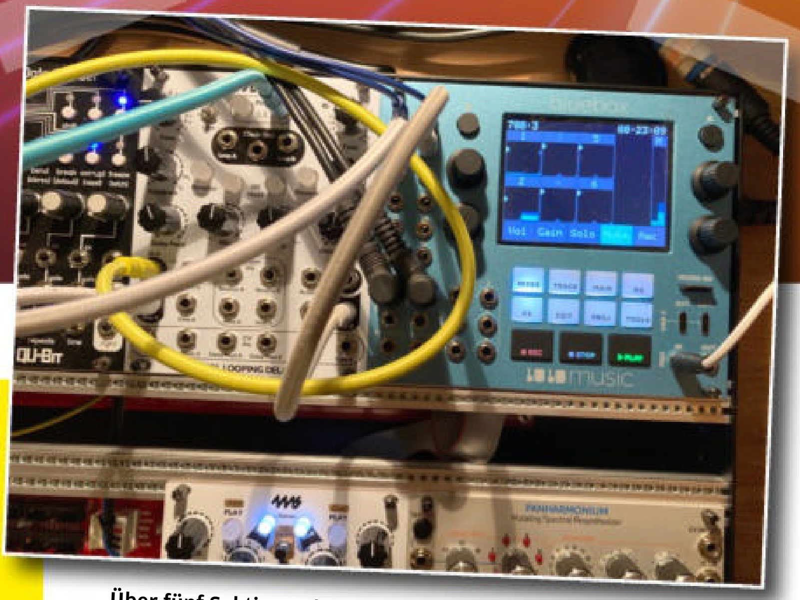
Tipp: Um zu testen, ob dein Audiosignal auch ankommt, route IN FX 1 und 2 temporär zu OUT 1 und 2, und führe eine Audiospur einer DAW zum Xils statt zum Master-Out.

Evenlope Follower
Über die rechte Matrix wollen wir nun den Audioeingang nutzen. Und zwar einerseits mit dem Envelope-Follower **(ENV.FOLLOW)**, der die **OSC FREQ 1 und 2** steuert, aber mit unterschiedlicher Intensität. Hier ist experimentieren angesagt, sobald wir fertig sind. Außerdem kann das **FILTER** auch damit gesteuert werden.

Tipp: Über die INPUT-Sektion kannst du alle Verwendungsarten des Audioeingangs konfigurieren.

Experimentieren
Über das **PITCH TRACK(ing)** wiederum modulieren wir die **Pulsweitenmodulation (PWM)** von **OSC 2**, sowie das REVERB. Je nach Eingangsignal sind die Auswirkungen natürlich unterschiedlich, jedoch empfehlen wir unbedingt, mit einem Drum-Signal oder -Loop deines Tracks zu starten. Diese haben eine Rhythmik und wiederholen sich nach kurzer Zeit, sodass sich die Modulation einerseits in den bestehenden Groove einbettet und andererseits nicht zu experimentell ausfällt.

Tipp: Im Audiodemo hörst du die Auswirkungen deutlich und den eingeschleiften Beat noch im Hintergrund.



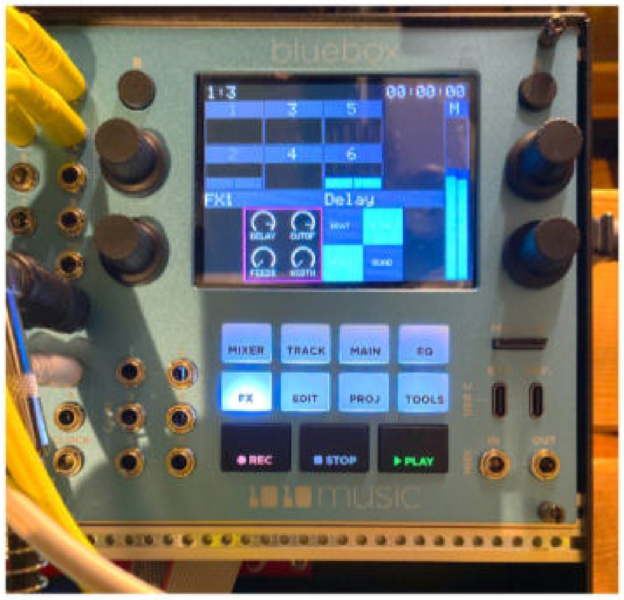
Über fünf Sektionen lassen sich Volume, Gain, Solo, Mute und Recording für alle Kanäle schnell separat einstellen.

Hands-on: Live-Mixing und -Recording

Wie mixe ich Live-Sets im Rack?

Zwar gibt es mittlerweile allerhand Alleskönner in Modulform, dennoch zählt vor allem bei Live-Auftritten ein Faktor: der direkt Zugriff. Entsprechend kommen dann schnell ein paar Module zusammen, die irgendwo hin geroutet werden und abgemischt werden wollen. Und Effekte wie Reverb und Delay braucht es dann auch noch. Achja, das Set gleich mitschneiden wäre doch auch cool, oder? Da haben wir eine Empfehlung für dich!

Hier geht's zum Live-Mitschnitt von Daniel und Marco



Delay und Reverb lassen sich pro Kanal per Send separat einstellen, sowohl über die vier Regler als auch per Touchscreen.

Bei den Beat-Jam-Sessions schon immer was an Gear zusammen. Ohne Mixer im Rack ging's ohnehin nicht länger.

Die Jungs von 1010 Music haben nämlich ihre Bluebox vom Desktop ins Eurorack geholt, was auf verhältnismäßig schmalen 30HP mal eben einen Mixer mit bis zu 12 Kanälen und Effekten in dein Setup holt, Recorder inklusive. Daniel und Marco haben die Kiste daher direkt in ihre wöchentlichen Jam-Sessions eingebaut. Einen Live-Mitschnitt kannst du bei Laune über den QR Code anhören.

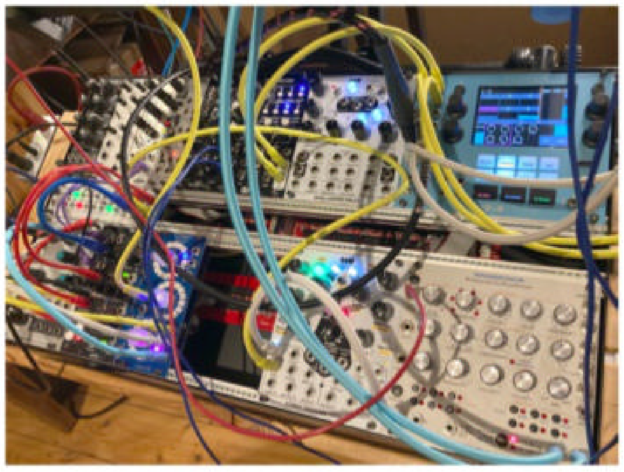
Was kann die bluebox Eurorack Edition?

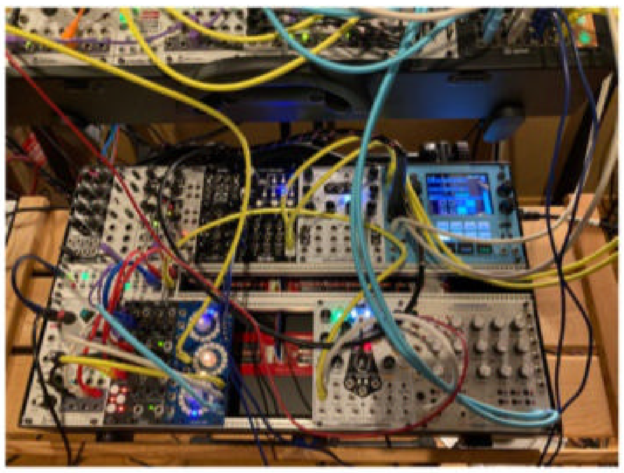
Die bluebox ist ein Mehrspur-Rekorder, der einen 12-Kanal-Mixer integriert und bis zu 12 Einzelspuren, Stereosumme und FX-Kanäle auf eine Micro-SD-Karte aufzeichnen kann. Mit dem Touchdisplay und den vorhandenen Reglern und Tasten bietet die bluebox umfangreiche Tonanpassungsmöglichkeiten, einschließlich eines 4-Band-EQ (Cut/Shelf/Parametric), Delay und Reverb-Effekten und einem Masterkompressor. Alle Einstellungen lassen sich speichern und jederzeit schnell abrufen. Die 12 Kanäle lassen sich hardwareseitig auf eine beliebige Kombination der 4 Mono- bzw. 2 Stereoausgänge und den Kopfhörerausgang routen. Außerdem hat das Gerät 6 CV-Inputs. Über den USB-C Port EXT kannst du zwei Audiokanäle von deinem Computer zur bluebox schicken oder von ihr an deinen Rechner senden, um deinen Mix innerhalb einer DAW aufzuzeichnen.

Das Modul kommt mit einem TRS-MIDI-I/O-Port und einem USB-C Port DEV (MIDI-Clock/Sync bzw. Steuerung von MIDI-Controllern). Und last but not least: Die Ausgangssektion wurde aufgerüstet und hat nun 12 Eingangs- und 4 Ausgangsbuchsen. Im Gegensatz zur Desktopversion musst du also nicht mehr mit Y-Adaptern hantieren, um die volle Kanalanzahl anzusteuern.

Hier geht's zur bluebox Eurorack Edition bei 1010music.com

www.1010music.com





Interview: Die modulare Expertenrunde

Jeden Tag ein neuer Synth

Geil, das gab's noch nie: Meist führen wir ja Interviews mit ein oder zwei Gesprächspartnern, aber diesmal kamen die Macher von Doepfer, Vermona, Erica, OXI Instruments, Noise Engineering, Qu-Bit und TipTop Audio an unserem runden Tisch zusammen, wo wir über modulare Hypes, abgefahrene Ideen und nichts weniger als die Zukunft von Modularsystemen gesprochen haben. Also, schnapp dir nen Kaffee und genieße die nächsten Seiten in vollen Zügen. Es gibt nicht nur viel zu lesen, sondern auch zu entdecken!

Beat / Hallo alle Miteinander! Modulare Systeme haben einen großen Zulauf. Viele Entwickler und Hersteller bauen ihre eigenen Module oder integrieren CV-Ports in ihre Desktop-Synths oder Audio-Interfaces. So sollte mittlerweile fast jedes Studio kompatibel zur Welt der modularen Synthesizer sein. Sehr ihr das auch so?

Kris / Es gibt eine Million Möglichkeiten, Line- und Instrumenten-Equipment mit Eurorack zu verbinden! Ob es nun die eingebauten CVs und Gates, MIDI, Level Shifter oder andere Hilfsmittel sind, es ist ziemlich einfach, Signale in und aus Eurorack zu bekommen. Ich denke, wenn man darüber nachdenkt, ob man in ein modulares System einsteigen sollte, ist die Frage weniger eine Frage der Kompatibilität als vielmehr eine Frage, ob es ein Werkzeug ist, das der Benutzer nützlich und inspirierend findet.

Andrew / Es ist großartig zu sehen, wie die Unterstützung für analoge Schnittstellen bei anderen Studiogeräten zunimmt. Tatsache ist, dass, obwohl MIDI für bestimmte Anwendungen großartig ist, die analoge Spannung ihre eigenen Fähigkeiten hat, die sich von MIDI völlig unterscheiden.

Gur / Ich denke, dass einige Hersteller das Gefühl haben, dass das Hinzufügen von CV und Gate zu ihren Nicht-Eurorack-Geräten ihre Produkte aufwertet, während andere Hersteller selbst Eurorack-Benutzer sind und ihre eigenen Tools in das Modularsystem integrieren wollen. Wenn man viele Hersteller von Audiosoftware fragt, welche Hardware sie zu Hause haben, werden sie sagen, ein Eurorack. Es ist also offensichtlich, dass die Integration aller Welten eine wunderbare Sache ist und ein Beweis für den Erfolg von Eurorack.

Dieter / Ja, zumindest in Studios, die auch elektronisch Musik produzieren.

Girts / Heutzutage sind modulare Systeme ein fester Bestandteil vieler Studio- und Live-Setups geworden, und so ist es kein Wunder, dass die Hersteller die Integration von modularen Synthesizern in ihr Ökosystem in Betracht ziehen. Ich glaube, dass das rasante Wachstum von Eurorack am meisten zur Popularität von Arturia Keystep und Beatstep beigetragen hat, die im Wesentlichen zum Industriestandard für modulare Systeme geworden sind. Abgesehen von den offensichtlichen MIDI-CV-Schnittstellen hat Erica Synths mehrere Produkte, die sich mit der Kopplung von Modularsystemen mit anderen Instrumenten befassen – das Link-Modul in unserer Drum-Serie, das sich mit den Pegelunterschieden von Audiosignalen befasst, und der Matrix-Mixer, mit dem ein Modularsystem in einer noch nie dagewesenen Tiefe in Studio- oder Live-Setups integriert werden kann.

Thomas / Da stimme ich zu. Hersteller von Audio-Interfaces scheinen immer mehr Wert auf DC-gekoppelte Ausgänge zu legen, um Steuerspannungen ausgeben zu können. Bei Synthesizern und Controller-Keyboards sind CV/Gate Anschlüsse schon fast Standard. Das Modularsystem scheint nicht mehr der Exot im heimischen oder professionellen Studio zu sein.

Beat / In welchen Situationen zieht ihr einen modularen Synthesizer einem Desktop-Synthesizer vor und warum?

Andrew / Wenn ich Sounddesign auf eine sehr kreative Art und Weise erforschen möchte, greife ich immer zu einem modularen Synthesizer. Das sind Situationen, in denen ich nicht genau weiß, wonach ich suche und etwas Neues entdecken möchte. Wenn ich bereits einen Sound im Kopf habe, ist es manchmal einfacher, einen Desktop-Synthesizer zu verwenden, da der Signalweg vorkonfiguriert ist.

Kris / Desktop-Synthesizer sind nicht annähernd so anpassbar wie ein modularer Synthesizer, daher ziehe ich in den meisten Fällen einen modularen Synthesizer vor. Da Hunderte von Herstellern Produkte herstellen, die alle miteinander kompatibel sind, sind die Anpassungsmöglichkeiten bei einem modularen Synthesizer nahezu unbegrenzt. Selbst mit einer Konfiguration von Modulen ist es jedes Mal, wenn ich sie anpasse, so, als ob ich ein völlig neues Instrument anpasse. Ich finde das unglaublich inspirierend.

Manuel / Ich denke, dass heutzutage, mit den leistungsstarken Modulen, die es gibt, nichts einen modularen Synthesizer schlagen kann. Egal, ob es ein großes oder ein kleines Gehäuse mit nur ein paar Modulen ist. Man hat die Flexibilität, alles zu kombinieren, was man braucht, und es frei zu patchen. In unserem Fall kombinieren wir oft MIDI und CV-Modulation in unserem polyphonen Modul Coral. Wir alle wissen, was es bedeutet, MIDI an einen Desktop-Synthesizer zu senden, aber die wirkliche Magie passiert, wenn du eine coole Modulationsquelle anschließt. Das erweckt den Sound sofort zum Leben, und das ist so erfrischend.

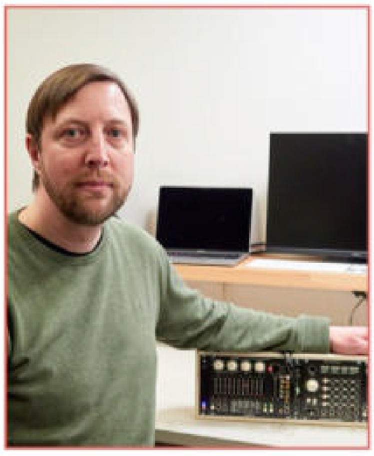
Nicht nur ein praktischer Lückenfüller, sondern ein vollwertiger Phaser. Eine Nachempfindung des Schulte Compact Phasing A (auch bekannt als: Krautrock-phaser). Dieses Modul liefert schönen Phasing Klang auf wenig Platz.

DIETER DOEPFER VON DOEPFER ELEKTRONIK

Der Schöpfer des Eurorack-Formats persönlich. Doepfer spielte eine entscheidende Rolle bei der Etablierung des Eurorack-Standards für modulare Synthesizer. Dieser Standard definiert die Abmessungen und Stromversorgungsspezifikationen für modulare Synthesizer und ist heute weit verbreitet.

www.doepfer.de

THOMAS HALLER VON VERMONA



Vermona Produkte sind bekannt für ihre hohe Qualität und die Tatsache, dass viele von ihnen handgefertigt sind. Das Unternehmen legt großen Wert auf die Fertigungsqualität und die Auswahl der Bauteile, was zu Geräten mit hervorragendem Klang und längerer Lebensdauer führt.

www.vermona.com

Vermonas MEX3 erweitert die Sequenzierungsfähigkeiten deines meloDICER über die modulare Welt hinaus mit polyphoner MIDI-Steuerung.

Gur / Die Unterscheidung zwischen den beiden ist für uns hier bei Tiptop seit der Einführung unserer ART-Technologie nahezu obsolet. Mit ART verwandelt sich das modulare System entweder in einen Desktop-Synthesizer, in ein Produktionszentrum oder in eine Geräuschmaschine.

Dieter / Wenn man ausreichend Zeit hat, in Ruhe die gewünschten Sounds auszutüfteln oder wenn spezielle Sounds benötigt werden, die von Desktop-Synthesizer nicht abgedeckt werden.

Thomas / Immer dann, wenn es experimentell werden soll, ist das Modularsystem für mich unschlagbar. Der Signalfluss ist nicht vorgegeben und es obliegt mir als Anwender, wie und auf welche Weise ich Module miteinander verbinde. Diese Freiheit bietet mir kein vorverdrahteter Desktop-Synthesizer. Hinzu kommt das intuitive Handling mit Patchkabel.

Beat / ***...und umgekehrt: Wann können modulare Systeme zu kompliziert werden?***

Andrew / Ich nehme an, das liegt in der Natur des Tieres! (lacht) Aber im Ernst: Das einzige Mal, wo ich das Gefühl hatte, dass die Komplikationen eine Grenze überschreiten, war beim analogen polyphonen Patching. Das war auch die Inspiration für unseren polyphonen Oszillator Chord. Wir wollten den verworrenen Arbeitsablauf, der für traditionelles polyphones Patching im Modularbereich notwendig ist, beseitigen.

Manuel / Eine ganze Wand aus modularen Geräten mit analogen VCOs, VCAs, Filtern, Hüllkurven und anderen „traditionellen" Tools zu haben, ist absolut akzeptabel. So hat die Synthese ursprünglich auch angefangen. Heutzutage trifft man jedoch auf große Racks voller Module, von denen viele selbst komplexe Hardware-Kits sind. Es ist eine Herausforderung, diese Module vollständig zu nutzen, da nur wenig Zeit für jedes einzelne zur Verfügung steht, was zu einem etwas unscharfen Verständnis und Gebrauch führt.

Dieter / Die Zusammenstellung eines modularen Systems muss an das Know-How des Benutzers angepasst sein. Es hat keinen Sinn ein System mit einer Vielzahl von Modulen auszustatten, deren Funktion man gar nicht versteht. Hier ist weniger oft mehr. Man muss die eingesetzten Module wirklich verstehen, sonst wird es zu kompliziert.

Kris / Wenn du es eilig hast und wirklich etwas brauchst, das du später wieder abrufen kannst, ist ein modulares System ein schwieriges Unterfangen. Film-, Spiel- und Fernsehkomponisten haben uns gesagt, dass sie hart arbeiten mussten, um modulare Elemente in ihren Arbeitsablauf zu integrieren. Es ist zwar möglich, aber oft ist es einfacher, einfach ein Plug-in zu öffnen.

Gur / Es kommt wirklich darauf an, was man machen will und mit welchen Modulen. Aber im Allgemeinen ist das Modulsystem ein schneller Weg zu neuen Ideen, aber vielleicht nicht das Richtige, wenn man nicht viel Erfahrung damit hat und etwas sehr Spezielles und schnell erreichen will.

Girts / Modularsysteme haben offensichtliche Vorteile – Anpassung und Personalisierung – und Nachteile – keine Presets oder die Möglichkeit, Patches zu speichern. Manchmal kann schon die kleinste Drehung eines einzigen Reglers einen Sound radikal verändern, und wenn ein Sweet Spot verloren geht, gibt es keinen Weg zurück ... Wenn du also auf der Suche nach Vorhersehbarkeit bist, sind Standalone-Synthesizer der richtige Weg. Außerdem halte ich nichts von Polyphonie in modularen Systemen – sie macht das Patchen und die Kontrolle über das Setup zu kompliziert und ist letztlich eine Verschwendung von Rackplatz mit fragwürdigen Ergebnissen. Es gibt weitaus vernünftigere Möglichkeiten, Polyphonie mit Standalone-Synthesizern zu erreichen.

Thomas / Ab einer bestimmten Anzahl von Modulen und Verbindungen kann man schon mal die Übersicht verlieren. Gerade wenn viele, sich gegenseitig beeinflussende Modulationen stattfinden, können ein unbedacht gezogenes Kabel oder das gedankenlose Verstellen von Reglern den ganzen Patch ruinieren. Oft hilft dann nur ein Neustart, also alle Patchkabel entfernen und vorn beginnen.

Beat / ***Wo hat modulare Hardware eurer Meinung nach einen Vorteil gegenüber Software?***

Thomas / Der Vorteil liegt ganz klar darin, dass ich es anfassen kann. Sicherlich gibt es unendlich viele Controller, um Software greifbar zu machen. Trotzdem brauche ich einen Computer dazu. Modulare Hardware ist da mehr wie ein Klavier: Du klappst den Deckel auf und fängst an zu spielen und wenn du fertig bist, klappst du den Deckel wieder zu. Es hat auch einen besonderen Charme, beim Musizieren, Klangforschen oder wozu man sein Modularsystem auch immer verwendet, nicht permanent einen Bildschirm anstarren zu müssen.

Girts / Wir alle bei Erica Synths, mich eingeschlossen, sind Hardware-Freaks. Wir glauben an performance-orientierte Instrumente, bei denen allein die Benutzeroberfläche zur Interaktion mit dem Instrument anregt und einlädt, und diese Philosophie steht hinter jedem Instrument, das wir entwickeln. Natürlich braucht man Software für die Aufnahme und das Mastering, aber beim Sounddesign und der Performance kommt sie zu kurz, denn um Einstellungen an Software-Synthesizern zu ändern, muss man einen Cursor über den Bildschirm bewegen und mehrere Mausklicks tätigen, um auch nur kleine Änderungen am Patch oder Sound vorzunehmen. Die Inspiration kann

ANDREW IKENBERRY VON QU-BIT ELECTRONICS

Qu-Bit Electronix ist ein amerikanisches Unternehmen, das spezialisiert ist auf die Entwicklung und Herstellung von modularen Synthesizern im Eurorack-Format. Bekannt für ihre innovativen Designs und die Nutzung von digitalen Technologien, strahlen ihre Produkte hohe Qualität und musikalische Kreativität aus.

www.qubitelectronix.com

Qu-Bit Electronix Mojave ist ein Live-Granularprozessor, der aus mikroskopischen Kleinstpartikeln schönste Klanglandschaften zaubert.

sehr zerbrechlich sein, und sie kann beim Tauchen in Menüs und bei Manipulationen auf dem Computerbildschirm verblassen.

Gur / Software bietet zwar den Vorteil, dass man sich an alles erinnern kann, aber die Klangqualität wird durch das Zusammenspiel von digitaler Auflösung und dem Fehlen einer taktilen Schnittstelle eingeschränkt, beides inhärente Zwänge.

Manuel / Ein paar Situationen:

- Sounddesign, die Art und Weise, wie unerwartete und unglaubliche Sounds entstehen können, wenn man ein Modularsystem patcht, ist unübertroffen. Virtuelle Modularsysteme sind auch eine gute Umgebung, aber man hat zwar zwei Hände und eine Reihe von Fingern, aber nur einen Mauszeiger, und auf jeden Fall fehlt ihnen das taktile Engagement von physischen Instrumenten.
- Bei der Arbeit mit modularen Systemen habe ich immer wieder „Happy Accidents", was beim Produzieren mit Ableton nicht der Fall war. Es ist jedoch erwähnenswert, dass die DAWs ihre Modulationsmöglichkeiten erheblich verbessert haben.
- Wenn du ein Liveset planst, kann ein modularer Synthesizer viel Freiheit geben. Du hast die Möglichkeit, Module nach Bedarf zu kombinieren, um zum Beispiel ein paar charakteristische Sounds für das Set zu kreieren. Das ist der eine Ansatz.
- Die andere ist, wenn man eher ein experimentelles oder Ambient-Set anstrebt, kann man versuchen, in Echtzeit mit verschiedenen Patches zu experimentieren. Ich würde mir nicht vorstellen können, ein virtuelles Modularsystem in einer Live-Situation zu patchen, und ich glaube auch nicht, dass es das Publikum so effektiv fesseln würde.

Andrew / Ich habe immer gedacht, dass sich modulare Synthesizer wie traditionelle Instrumente anfühlen, wenn man sie spielt. Es liegt ein gewisser Zauber darin, elektronische Musik mit einem Gerät zu machen, das keine Bildschirme hat. Je mehr Zeit die Menschen damit verbringen, E-Mails zu beantworten oder in einem digitalen Kontext zu arbeiten, desto spezieller wird die modulare Hardware werden.

Kris / Software ist allmächtig, aber wir hören von vielen Nutzern, dass sie den ganzen Tag am Computer sitzen. Ob als Musiker oder in ihrem Beruf, viele Leute, mit denen wir sprechen, genießen die Möglichkeit, sich vom Computer zu entfernen und mit etwas Haptischem Musik zu machen. Ganz gleich, ob es sich um eine Inspirationsquelle oder um die Musik handelt, die sie tatsächlich aufnehmen, es macht einfach Spaß, mit ihr physisch zu interagieren.

Dieter / In erster Linie in der Haptik: Direkter, manueller Zugriff auf alle Parameter mit Hilfe von Reglern, Schaltern, LED-Anzeigen usw. Beim Klang gehen die Meinungen weit auseinander. Es gibt viele Leute, die zwischen Software-erzeugten Klängen und echter Hardware kaum einen Unterschied hören. Aber einige Puristen schwören auf rein analog erzeugte Klänge. Ich persönlich halt mich aus dieser Diskussion heraus.

Beat / Was ist eurer Meinung nach der derzeit größte Hype in der Modularszene?

Gur / Ich denke, dass die Buchla und Tiptop Audio 200t Serie in den letzten 3 Jahren der größte Hype in der Eurorack-Szene war und wahrscheinlich bis ins Jahr 2024 anhalten wird.

Andrew / Modular-User sind wirklich begeistert von Stereo-Effekten. In der Vergangenheit gab es nur sehr wenige Effekte im Modularbereich, also holt jeder die verlorene Zeit nach.

Girts / Der Eurorack-Markt wird gesättigt und wie die letzten zwei Jahre gezeigt haben, sehen die meisten etablierten Modularfirmen nicht das schnelle Wachstum, das wir in den letzten zehn Jahren erlebt haben. Weil Eurorack so vielfältig geworden ist, ist es schwer, einen bestimmten Hype zu erkennen, wie es bei Mutable Instruments vor Jahren der Fall war. Das zwingt die Hersteller dazu, kreativer zu werden und mehr einzigartige Instrumente zu erfinden, was ihren Klang und ihre Benutzeroberfläche angeht.

Dieter / Ich kenne im Wesentlichen unsere eigenen Produkte. Hier ist eindeutig eine Zunahme zu kompakteren Modulen festzustellen. Das ist für mich um so erstaunlicher, da von Anfang an von vielen Kunden beim A-100 die bisherigen großen Abstände und Abmessungen der Bedienungselemente als zu klein bemängelt wurden.

Thomas / Ich sehe immer mehr Module, die quasi komplette polyphone Synthesizer sind. Ein Trend geht dahin, wenige Module mit unheimlich großem Funktionsumfang zu haben, statt ein Modul pro Funktion.

Beat / Mal direkt gefragt: Warum stellt ihr eure Produkte selbst her? Was ist der Unterschied zu anderen Geräten?

Thomas / Die Herstellung von Musikelektronik ist schon immer eines unsere wichtigsten Standbeine. Wir fertigen nicht nur eigenen Geräte, sondern als Dienstleister auch für andere Firmen und Marken. Unsere Kernkompetenz ist dabei die Fertigung in kleinen Stückzahlen mit einem hohen Anteil von Handarbeit. Da die komplette Produktionskette, vom Bestücken der Leiterplatte bis hin zum Verpacken bei uns im Haus stattfindet, können wir schnell auf Veränderungen reagieren. Gerade in den letzten Jahren, als die Bauteilbeschaffungen teilweise sehr abenteuerlich war, hat uns das enorm geholfen. Nicht zuletzt haben wir so die Güte unserer Produkte selbst in der Hand und können gleichbleibende Qualität garantieren.

Andrew / Es gibt drei Gründe, warum wir unsere eigenen Produkte herstellen: 1. Wir sind stolz auf die Qualität. 2. Wir wollen unseren ökologischen Fußabdruck minimieren und 3. Wir wollen die Kontrolle über unsere eigene Lieferkette haben. Wie wichtig der letzte Punkt ist, wurde uns während der Pandemie deutlich vor Augen geführt.

Manuel / Als wir mit dem OXI One-Projekt begannen, gab es nur sehr wenige Grid-basierte Sequenzer auf dem Markt. Dies wurde deutlich, nachdem wir die Veröffentlichungen zukünftiger Produkte beobachtet hatten. Coral wurde entwickelt, um eine Marktlücke bei polyphonen Modulen zu schließen, die die tiefen Modulationsmöglichkeiten eines modularen Systems beinhalten. Darüber hinaus haben wir Coral Multitimbralität hinzugefügt, was bedeutet, dass es viele Funktionen auf einem kompakten System abdeckt.

Girts / Wir beginnen mit der Entwicklung eines jeden Instruments, sei es ein Modul oder ein eigenständiges Gerät, nur dann, wenn wir sehen, dass wir etwas völlig Neues und Innovatives schaffen können oder es wesentlich besser machen können als das, was derzeit bereits verfügbar ist. Eines der wichtigsten Dinge, auf die wir uns konzentrieren, ist die Benutzeroberfläche – wir wollen, dass die Interaktion zwischen einem Musiker und dem Instrument so kreativ und befriedigend wie möglich ist. Da die Interaktion auf Gegenseitigkeit beruht, funktioniert sie in beide Richtungen – das Instrument spricht mit Ihnen und reagiert auf bestimmte Weise.

Kris / Ich denke, die meisten Marken werden das Gleiche sagen: Wir stellen die Geräte her, die wir benutzen wollen! Einiges davon läuft auf den

GIRTS OZOLINS VON ERICA SYNTHS

Die lettische Modulschmiede macht in feinster Regelmäßigkeit mit neuen Modulen und Systemen auf sich aufmerksam. Beispielsweise das Techno System oder Black System III, oder Synthesizer with den SYNTRX II. Und immer geht es irgendwie um Krach und Noise!

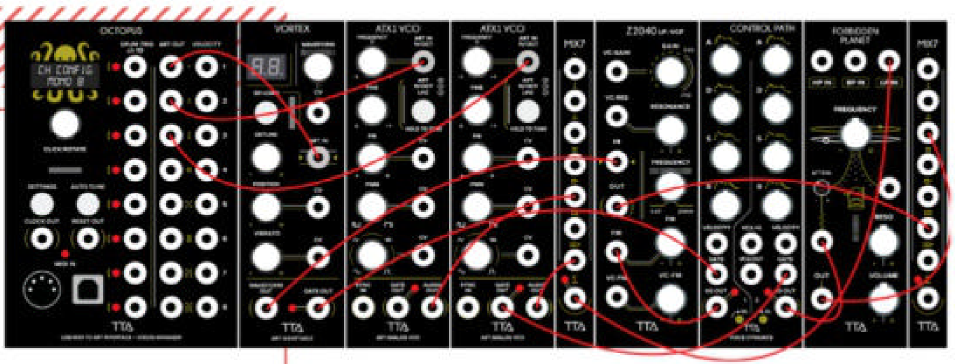
www.ericasynths.lv

Erica Synth Drum Stereo FX bringt Delay und Reverb in HiFi-Stereoqualität in euer Case und DJ VCF Stereo stattet euer System mit einem performanten Filter im DJ-Mixer-Style aus.

GUR MILSTEIN VON TIPTOP AUDIO

Sorgte der Hersteller kürzlich zusätzlich zu seiner legendären Z-DSP Serie mit der Neuauflage von Buchla Modulen für einen Kracher, ist jetzt ART das neuste Baby. Die ART-Technik verfügt über präzise Tonhöheninformationen sowie Velocity, Mod und Pressure. ART ist im Vergleich zur alten, auf quantisierter Spannung basierenden analogen Methode wesentlich kostengünstiger zu implementieren.

www.tiptopaudio.com



Die auf ART basierenden Module sollen Harmonien und Musikalität ins Rack bringen. ART Module nutzen keine 1V/oct Spannungen.

Workflow hinaus, der unglaublich wichtig, aber auch unglaublich subjektiv ist. Zum Teil liegt es an den Sounds, die wir wollen. Jeder Hersteller hat seine eigene Ästhetik. Unser Ziel bei unseren Produkten ist es, dass sie sofort funktionieren, aber auch tiefgründig sind: Wir wollen, dass die Leute etwas einstecken können und sofort Spaß haben ... aber auch, dass man immer wieder darauf zurückkommt und noch mehr tolle Sachen damit machen kann.

Wir sind mit Industrial-/Goth-/Synth-Sounds aufgewachsen, und das hat sicherlich unsere allgemeine Sichtweise beeinflusst. Die Leute denken bei Noise Engineering an düstere und dunkle, knorrige Sounds, aber ich glaube, das verpasst die Hälfte dessen, was unsere Oszillatoren können: Wir können Techno und Industrial gut, aber wir können auch Synthpop-Leads und hübsche Sounds überraschend gut.

Gur / Im Laufe der Jahre habe ich aufgrund wachsender Erfahrung erkannt, dass ich jeden Aspekt der Herstellung der Instrumente kontrollieren muss, um den Qualitätsstandard zu halten, für den ein Name wie Tiptop steht. So werden alle unsere Instrumente, Module, Gehäuse, Kabel, Netzteile, alles unter einem Dach in unserer eigenen kleinen Fabrik hergestellt. Das Ergebnis ist, dass Tiptop Audio Produkte die niedrigsten Fehlerquoten auf dem Markt haben. Das ist gut für uns, gut für den Benutzer, gut für unsere Händler und gut für die Umwelt. Natürlich ist das mit Kosten verbunden und erfordert den Aufbau ganzer Produktionslinien, was nicht viele Hersteller tun können oder gar wollen, aber für uns ist es der einzige Weg.

Beat / Wollt ihr euren neusten Produkte vorstellen? Was können sie?

Thomas / Wir haben kürzlich mit dem MEX3 ein Zusatzmodul für unseren meloDICER veröffentlicht. MeloDICER ist ein auf Zufall und Wahrscheinlichkeit basierender Euroracksequenzer. Mit MEX3 lässt er sich nun komplett per MIDI steuern und synchronisieren und gibt Sequenzen als MIDI Noten aus.

Dieter / Zu den neuen Modulen gehören insbesondere der Photo-Phaser A-101-8, ein Nachbau des legendären Compact-Phasings A der Firma Schulte aus den 70ern, das Stereo-Filter A-121s mit spannungsgesteuertem Morphing zwischen den Filter-Typen, die spannungsgesteuerten Dual- und Quad-LFOs A-147-4 und A-147-5, das SSM-Filter A-105-2 und der polyphone Mixer A-135-5.

Gur / Wir freuen uns sehr über die offizielle Veröffentlichung unserer auf der ART-Technologie basierenden Module, die den Höhepunkt von über einem Jahrzehnt engagierter Entwicklung darstellt. Diese Technologie birgt ein immenses Potenzial. Sie ist in der Lage, unkonventionelle Klänge zu erzeugen, konzentriert sich aber hauptsächlich darauf, stimmbare Oszillatoren und modulare Synthesizerstimmen zu liefern, die nahtlos miteinander und mit stimmbaren Instrumenten wie Desktop-Synths, Software-Synths, akustischen Instrumenten und Gesang harmonieren.

Die polyphone Facette von ART ist sogar noch außergewöhnlicher: Stelle dir vor, du könntest einen OBX patchen oder Module umschalten, um eine PPG-Waveform zu konfigurieren. Die kultigen Vintage-Synthesizer der Vergangenheit waren in Metallgehäusen untergebracht und haben dennoch Generationen von Musikern geprägt.

Girts / Unsere letzte Veröffentlichung war das Dual FX-Modul in unserer Drum-Serie, das in Zusammenarbeit mit der niederländischen Firma 112db.com entwickelt wurde – ein Genie, wenn es um die Entwicklung von Audioeffekten geht, sowie das Stereo DJ VCF, das ebenfalls zu unserer Drum-Serie gehört. Zurzeit arbeiten wir am Black Resonant Equalizer: ein Hybridmodul mit analogem Signalweg und digitaler Steuerung. Das bedeutet, dass der Benutzer Presets speichern und sie während einer Performance spontan ändern kann.

Kris / Unsere neueste Veröffentlichung ist Incus Iteritas Alia. In den letzten zehn Jahren haben wir eine Menge Synthesetechniken entwickelt, die wir lieben, aber wir hatten nie wirklich die Möglichkeit, sie alle zusammenzubringen. Incus ist genau das. Incus ist eine 10HP-Stimme, die vor allem für Percussion geeignet ist: Sie kann Snares, seltsame Wows und metallische Hits erzeugen. Wir lieben ihn für die Vielfalt der Kick Drums, die er erzeugen kann. Aber nicht nur für Percussion, sondern auch für eine breite Palette von melodischen Sounds. Wir waren so begeistert davon, wie vielseitig er sich entwickelt hat.

Andrew / Unsere neustes Modul ist der Mojave, ein Live-Granularprozessor. Das wirklich Spannende an Mojave ist die Möglichkeit, alle Granular-Regler in Echtzeit zu steuern, anstatt mit einem voraufgezeichneten Puffer zu arbeiten.

Manuel / Coral war unsere letzte Veröffentlichung, der wir drei neue Engines hinzugefügt haben: eine Additiv-Engine mit zwei Arten von Verzerrung, eine Acid-Engine und eine 3VCO Moog-ähnliche Engine. Danach haben wir die OXI One Black Edition zusammen mit der Firmware 4.0 veröffentlicht. Wir arbeiten derzeit an einem neuen Projekt und werden euch in den kommenden Wochen und Monaten darüber auf dem Laufenden halten.

Beat / Wen wollt ihr damit hauptsächlich erreichen?

Dieter / Klang-Tüftler!

Andrew / Wir richten uns in erster Linie an experimentierfreudige Modular-User, die einen praktischen, performativen Workflow mögen.

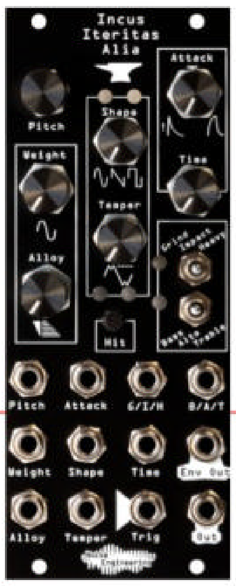
Kris / Alle! Incus ist Teil unserer Alia-Plattform. Letztes Jahr mussten wir unser Flaggschiff, Basimilus Iteritas Alter, aufgrund von Bauteilbeschränkungen einstellen. Der Zuspruch war so groß, dass wir uns entschlossen haben, es als neue Plattform wieder anzubieten. Wir haben drei verschiedene Plattformen, und für jede gibt es mehrere Firmwares. Jeder, der ein Plattformmodul besitzt, kann jederzeit auf die anderen Firmwares für diese Plattform umsteigen, und zwar zu 100 % kostenlos. Ab Januar 2024 gibt's beim Kauf eines Alia-Moduls sechs verschiedene Module, so dass für jeden etwas dabei ist.

Gur / ART ist für jedermann. Es löst viele technische Probleme, macht die Integration mit Computer-Sequencing so einfach, indem es das Octopus-Modul verwendet, das viele verschiedene Sounds zusammenspielt, um komplette Tracks zu erstellen. Egal, ob du es an einem Tag als mehrstimmigen klassischen Synthesizer einsetzen oder am nächsten Tag unvorhersehbare Konfigurationen erforschen willst, das System behält alle vertrauten Stärken von Eurorack bei und bietet gleichzeitig eine neue Ebene der Benutzerfreundlichkeit.

KRIS KAISER VON NOISE ENGINNERING

Wir haben 2014 als Hobby begonnen, Eurorack-Synthesizermodule in neuen und ungewöhnlichen Stilen zu bauen. Mit unserem Wachstum haben wir neue Produkte und Plattformen ins Programm aufgenommen, von 5U-Modulen bis hin zu Software. Wie auch immer du Musik machen willst, Noise Engineering arbeitet daran, dir was Aufregendes zu bieten.

www.noiseengineering.us



Als Percussion-Stimme liefert das Modul Kicks und Snares mit Leichtigkeit, daneben sind auch FM-artige Plucks und Basslines in seinem Repertoire.

Beat / Wenn ihr ein kleines Case für Anfänger zusammenstellen würdet, was würde es enthalten?
Girts / Ich würde empfehlen, sich unsere mki x es DIY.EDU Serie von Modulen anzuschauen. Sie ermöglichen nicht nur den Aufbau eines vollwertigen modulares System zu bauen, sondern sich auch mit den Grundlagen der Elektronik Technik und Heimwerken. Es ist ein kostengünstiger Weg, um mit dem Modularsystem zu beginnen.
Andreas / Ich würde für den Anfang vier Module empfehlen: Klangquelle, Sampler, Effekt und Modulation. Dies würde den folgenden Modulen entsprechen: Surface Physical Modeling Voice, Nebulae v2 Granular-Sampler, Nautilus Delay und Zufallsgenerator Chance.
Manuel / Für den Einstieg in die modulare Synthese könnte eine Grundausstattung aus einem Sequenzer, eine volle Stimme mit Oszillator (kann analog wie Nano ONA oder digital wie Bastl Pizza), VCA, Filter und ADSR Hüllkurven, eine einfache FX-Einheit wie der ALM MFC und ein Ausgangsmodul. Das Verständnis des Klangpfades ist ein grundlegendes Thema für den Einstieg in die modulare Synthese.
Kris / Diese Frage wird uns oft gestellt und es hängt wirklich davon ab, was die Person damit machen will. Ein Fall für jemanden, der ein geübter Software-Anwender ist der modulare Effekte nutzen möchte, und jemand, der eine kleine, unabhängige eine kleine, in sich geschlossene Kiste zum Jammen will, sind sehr unterschiedlich! Wir versuchen immer, den Leuten zu helfen, ein Gehäuse auf ihre individuellen Bedürfnisse zuzuschneiden.
Gur / Wenn du eine DAW, einen MIDI-Sequenzer, Elektron-Gear oder ein Keyboard benutzen willst, empfehle ich, mit dem Octopus zu beginnen, gepaart mit drei oder mehr ATX1- oder Vortex-Oszillatoren. Um Stimmen zu erzeugen, ist es empfehlenswert, hochwertige Filter, Hüllkurven und VCAs einzubauen. In dieser Hinsicht ist der Z2040-Filter eine gute Wahl, und für eine effiziente Kombination von VCA- und Hüllkurvenfunktionen ist Control Path eine kleine, kostengünstige Lösung. Ein Z5000 zur Verarbeitung einer Mischung von Stimmen oder ein spezielles Effektmodul pro Stimme wäre sehr vorteilhaft.

Wenn du lieber Eurorack-Sequenzer verwenden anstelle eines Computers oder MIDI-Sequenzers verwenden möchtest, nimm einen ART 1V/Oct Quantizer anstelle des Octopus. Dieses Setup ist ein hervorragender Ausgangspunkt, und wenn du mehr Erfahrung hast, kannst du auf die mehrstimmigen ART-Module wie Vortex6, Octopus, Octostages und Octogain umsteigen.
Thomas / Es fällt mir schwer, hierzu eine allgemeingültige Aussage zu treffen. Es kommt sehr darauf an, was man mit einem System erreichen möchte. Der eine will einen Klangerzeuger, der nächste ein Effektgerät. Daher lauten meine grundsätzlichen Empfehlungen:

- Auch bei einem kleinen Case genügend freien Platz vorsehen. Bei den ersten Gehversuchen stellt man schnell fest, dass weitere Module sinnvoll sind. Es wäre ärgerlich, wenn man dann gleich in ein zweites Case investieren müsste.
- Auf eine solide Stromversorgung achten. Der Spaß am Modularsystem hört nämlich dann auf, wenn das Netzteil in die Knie geht oder die Signalqualität der Module negativ beeinflusst.
- Aus- bzw. Eingangsmodule einplanen. Die Klänge aus dem Modularsystem sollten in anständiger Qualität weitergegeben werden können bzw. ins System gelangen. Brummen und Rauschen nimmt die Freude am Patchen.

Dieter / Ich hatte letzte Woche in Wien bei der Veranstaltung „Musik aus Strom“ einen Anfänger-Workshop, bei dem sich genau diese Frage gestellt hat. Ich hatte folgende Module in diesem Case: 3 VCOs, Rauschgenerator, Mixer, VCF, Dual-VCA, Dual-LFO, 2 Hüllkurven-Generatoren, Sequencer, Multiple, Keyboard mit CV/Gate-Ausgang. Damit kann man eigentlich alle Grund-Funktionen eines analogen Synthesizers zeigen.

Beat / Und wenn ihr ein Case für unterwegs zusammenstellen würdet, was wäre da drin?
Thomas / Eigentlich gelten für mich hier dieselben Maßgaben. Wahrscheinlich spielen die drei oben genannten Punkte für unterwegs sogar eine noch größere Rolle. Zusätzlich würde ich auf qualitativ hochwertige Kabel setzen. Hast du auch nur ein defektes Kabel im Patch verbaut, kann das deinen Gig ruinieren. Zuhause oder im Studio hast du immerhin die Zeit dich in Ruhe auf Fehlersuche zu begeben, unterwegs kann das eng werden.
Andrew / Für unterwegs braucht man eigentlich nicht viel, wenn man es geschickt anstellt. Ich würde empfehlen, ein Case mit unserem Nebulae v2 Sampler, Bloom Sequenzer und Mojave-Granulatprozessor zusammenzustellen.
Manuel / Ein Sequenzer, intern oder extern wie der OXI One mit dem OXI Pipe Eurorack Breakout-Modul. Coral Modul für Synthesizer und Drums, kleiner Stereomixer wie der Nano St-MAR, 1 oder 2 Effektgeräte (z.B. NE Versio oder QuBit Databender) und ein oder zwei Modulationsgeräte wie der Batumi oder ALM PAM Pro oder øchd.

Als Percussion-Stimme liefert das Modul Kicks und Snares mit Leichtigkeit, daneben sind auch FM-artige Plucks und Basslines in seinem Repertoire.

MANUEL VON OXI INSTRUMENTS

Manuel arbeitete in einem völlig anderen Bereich als Musik und elektronische Instrumente, als er mit der Arbeit an dem Projekt begann. Nach einer gewissen Zeit, in der er seinen täglichen Job mit der Arbeit am Projekt kombinierte, beschloss er, zu kündigen und sich zu 100% auf die Entwicklung der Idee zu konzentrieren und mit der Herstellung der ersten Prototypen zu beginnen.

www.oxiinstruments.com

> **Die Inspiration kann sehr zerbrechlich sein, und sie kann beim Tauchen in Menüs und bei Manipulationen auf dem Computerbildschirm verblassen.** « (Girts)

Damit kann man ganze Tracks machen oder mit Klangexperimenten verrückt werden. Man braucht ein kleines Gehäuse wie die 4ms Pods oder die kleinen Gehäuse, die wir in Zusammenarbeit mit Nano-Modulen auf den Markt bringen.

***Beat /** Wo sehr ihr Modularsysteme in fünf Jahren? Wie wird sich die Nutzung verändern?*

Thomas / Du wirst dein Modularsystem möglicherweise noch nahtloser ins Studiosetup integrieren können und hast vielleicht noch mehr Features auf engerem Raum. Ob man das will steht auf einem anderen Blatt. Glücklicherweise ist das Angebot an Modulen so riesengroß, dass für jeden Geschmack was dabei ist und das wird hoffentlich auch in fünf Jahren noch so sein.

Manuel / Das ist schwer vorherzusagen, aber unsere Aufgabe als unsere Aufgabe als Hersteller darin bestehen, neue Benutzer zu schulen, damit ihre Reise ins Eurorack mehr Spaß macht, weniger frustrierend und generell weniger teuer ist. Außerdem sollten wir weiterhin Grenzen überschreiten und innovative Produkte anbieten, die kreative Möglichkeiten bieten, die mit denen Desktop-Synthesizer konkurrieren können.

Girts / Es ist schwer, Vorhersagen zu treffen, aber ich denke, dass modulare Systeme noch stärker in Live- und Studio-Setups integriert werden.

Andrew / In den letzten fünf Jahren hat sich im Bereich der Modularsysteme eine Menge getan und ich vermute, dieser Trend wird sich fortsetzen. Ich erwarte viel mehr digitale Designs und vor allem Module, die verschiedene Arten von Funktionalität in einem einzigen Produkt vereinen. Die nächste Entwicklung im modularen Bereich wird die Verdichtung gemeinsamer Signalflüsse sein, so dass manweniger Module benötigt werden, um alltägliche Aufgaben zu bewältigen.

Gur / Die ART-Module mit ihrer offenen und frei zugänglichen Signal frei zugänglichen Signalspezifikation eine Vielzahl neuer Möglichkeiten für alle dem Feld. Dieser integrative Ansatz ermutigt andere wichtige Hersteller, das Potenzial zu erkunden. Außerdem erwarte ich einen weiter wachsenden Trend zur Entwicklung von Modulen mit stärkerer digitaler Ausrichtung. Da jedoch dieser Trend zu immer größeren Prozessoren führt, stellt er eine Herausforderung in Bezug auf den Energiebedarf. Die Hersteller werden innovativ sein müssen, um energieeffizientere Module zu entwickeln.

Dieter / Ich habe beschlossen, hierzu keine Aussagen mehr zu machen. Ich lage in der Vergangenheit immer völlig daneben. Ich wurde diese Frage das erste Mal kurz nach der Vorstellung des A-100 gefragt und ich meinte, wenn das Ganze 10 Jahre lang läuft wäre das mehr als ich erwarten würde. Das war vor 25 Jahren und ich lag so was von daneben …

Die Beat-Community: Zeig uns dein Studio!

12 Fragen an Cary Crank

Es ist doch immer wieder erfrischend zu sehen, wie andere ihr Studio einrichten und darin arbeiten. Nach unserem Aufruf bei Facebook habt ihr uns ja schier überrannt und das ist gut so. Also war schnell klar: wir machen eine Serie daraus, zum Inspirieren und Teilhaben für alle. Diesen Monat mit Cary Crank und einer klaren Meinung zum G.A.S..

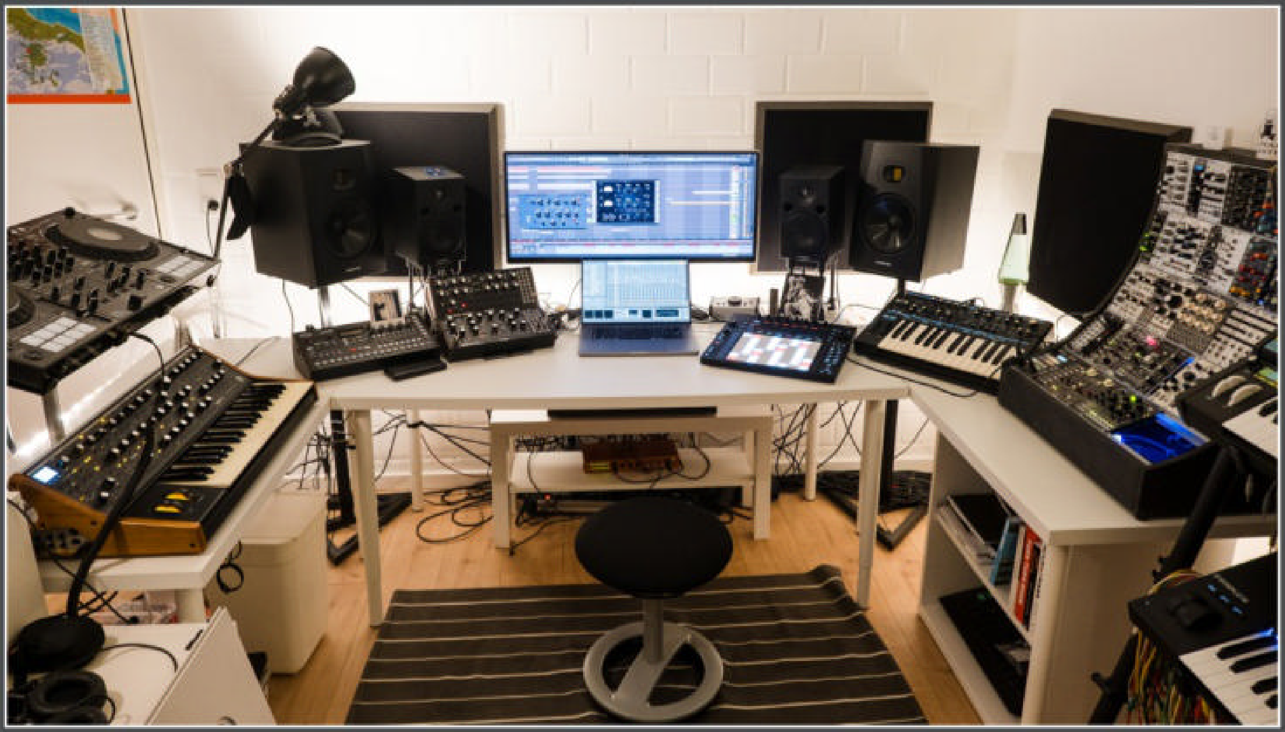
von Marco Scherer

Beat / Hi Cary, lass uns doch wissen, warum du dein Studio so aufgebaut und eingerichtet hast?
Cary / Das war ein Prozess von etwa drei Jahren. Viel gekauft und wieder verkauft. Irgendwann hatte ich dann mein perfektes Setup gefunden, und seitdem kommt auch nichts mehr Neues hinzu. Das Studio ist etwas Moog-lastig (Sub37, Matriarch, Mother and DFAM), aber ich mag den Sound der Moogs eben sehr. Irgendwann leiste ich mir vielleicht mal einen Minimoog. Das Modularsystem hat lange gedauert, bis es fertig war. Aber ich liebe es und mache sehr viele abgefahrene Einzelsounds damit – dafür ist es einfach perfekt.

Wichtig war mir bei meinem Studio auch, dass ich jederzeit auf alle Synthesizer Zugriff habe. Mit dem Motu 828 X und einem Ferrofish Pulse 16 habe ich etwa 30 Kanäle und so sind immer alle Geräte sofort einsatzbereit. Ich muss nichts verkabeln, nichts umstecken. Ich habe für mich gelernt: Jeder zusätzliche Handgriff erschwert die Arbeit bzw. verzögert oder verhindert sie sogar. Mal eben einen Sound vom Arp Odyssey aufnehmen, wenn ich erstmal alles verkabeln muss? Nee, macht man dann meistens doch nicht.

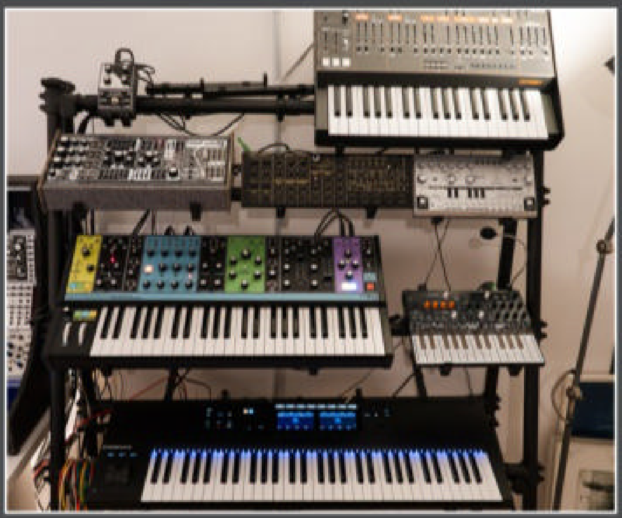
Beat / Welchen Tipp kannst du den anderen Lesern geben, in welche Falle sollten sie (beim Studiobau oder Gear allgemein) nicht tappen?
Cary / Meines Erachtens ist die größte Falle das sogenannte GAS-Syndrom. In dem etwa dreijährigen Prozess, das Studio so einzurichten, wie es jetzt ist, habe ich ständig nach neuem Equipment Ausschau gehalten, YouTube-Videos zu Synthesizern angeschaut und war Stammgast bei Session Music hier in Frankfurt. Gekauft und verkauft. Das war ja fast schon ein Fulltimejob, da blieb wenig Zeit zum Produzieren. Und ich kenne sehr viele Menschen, die damit nicht mehr aufhören können, ständig nach dem neuesten Synthesizer zu schauen. Seitdem ich mein Studio final eingerichtet habe, schaue ich ehrlich gesagt gar nicht mehr nach anderen Geräten, es interessiert mich auch gar nicht mehr. Mich interessiert nur noch, den nächsten Track fertig zu machen. Das befriedigt sehr viel mehr.

Beat / Produzierst du in deinem Studio für dich als Hobby oder verdienst du damit deinen Unterhalt?
Cary / Ich produziere Musik aus Leidenschaft seit ich denken kann. Angefangen mit einem Foster Vier-Spur-Rekorder vor etwa 40 Jahren. Deswegen spielt es für mich ehrlich gesagt gar keine Rolle, ob ich damit Geld verdiene. Ich mache das, weil es mir sehr viel gibt – die schönste Freizeitbeschäftigung, die ich mir vorstellen kann. Mittlerweile kommen schon ein paar Euro im Monat rein, aber um heutzutage erfolgreich zu sein oder zu bleiben, muss man leider auch selbst wieder Geld in Promotion investieren. Insofern bleibt am Ende des Tages nicht viel übrig.



Beat / Wie hast du dir die Skills für das Studio und deine Produktionen drauf geschafft?
Cary / Ich habe schon sehr früh mit dem Produzieren angefangen. In den 90ern habe ich auch die SAE besucht. Vor zwanzig Jahren habe ich auch mal ein eigenes Studio betrieben, da ich noch den Traum hatte, von der Musik zu leben. Diesen Traum habe ich nach etwa drei Jahren zum Glück wieder verworfen, und so kann ich heute ganz ohne Druck das machen, was ich machen möchte. Aber Produzieren ist ein Never-Ending-Learning-Prozess. Ich schaue auch immer noch ab und zu mal YouTube-Videos, höre mir manche Tracks sehr genau an und versuche zu analysieren, wie dies und das gemacht wurde. Man tauscht sich auch mit Freunden aus, und bekommt so immer wieder neue Erkenntnisse. Das macht alles sehr viel Spaß und ich höre auch, dass meine Tracks qualitativ immer besser werden, und das auch noch nach so langer Zeit. Wenn ich Sachen von vor zwei Jahren von mir höre, könnte ich teilweise vor Scham im Erdboden versinken (lacht). Aber das macht das Produzieren so spannend und es wird niemals langweilig. Man ist nie am Ende seiner Reise angelangt.

Beat / Auf welches oder welchen Teil deines Studios könntest du niemals verzichten?
Cary / Das ist einfach zu beantworten: mein MacBook Pro und Ableton. Das würde theoretisch reichen, um weiter zu produzieren. Wenn wir mal ganz ehrlich sind, am Ende des Tages hört niemand mehr in einem finalen Track, welcher Sound analog und welcher Sound digital ist. Ich liebe mein Equipment, sehe es aber eher als Inspiration und nicht als besser klingende Hardware. Die heutigen VSTs klingen so fett, ich habe auch eine UAD mit vielen analogen Emulationen. Wenn man eine bearbeitete Spur isoliert hört, wird ein Spezialist da vielleicht einen Unterschied hören. Aber in einem fertigen Track nicht mehr. Da bin ich mir sehr sicher.



Beat / Hast du einen ergonomischen Schwerpunkt oder einen bestimmten Fokus, etwa auf Workflow oder Live-Jams oder störungsfreies Arbeiten?
Cary / Mein Fokus liegt auf schnellem Workflow. Daher liebe ich auch Ableton, da es sehr einfach strukturiert ist und man sich nicht in endlosen Menüs und Funktionen verliert. Wenn ich einen neuen Track starte, jamme ich so etwa eine Stunde in der Session-Ansicht und sobald die Grundidee steht, wechsle ich ins Arrangement und baue den Track grob auf. Dann geht es normalerweise ziemlich schnell, bis er fertig ist. Ich arbeite effektiv und konzentriert, mein iPhone zum Beispiel lasse ich meistens oben im Haus liegen, damit ich auch davon nicht gestört werden kann.

Beat / Mit welchen Besonderheiten hattest du beim Studio(auf)bau zu kämpfen?
Cary / Die üblichen Probleme. Der Raum ist nicht optimal aufgeteilt, da ich links vom Studio noch meine Sportecke habe inkl. einem großen Regal an der ganzen Wandseite. Insofern macht der Schall ein bisschen, was er will.

Beat / Wie hast du den Raum akustisch behandelt, wo gab es Schwierigkeiten?
Cary / Mein Studio befindet sich in einem Raum im Keller unseres Haus. Daher ist das Thema Lärmbelästigung nicht relevant. Da müssen dann meine Mädels zuhause durch (lacht). Wobei der Keller an sich gut isoliert ist und sich die Lärmbelästigung nach oben in Grenzen hält. Ich produziere nämlich wirklich gern laut. Insgesamt habe ich recht wenig gemacht: günstige Schallabsorberpads hinter die Boxen, über den Tisch und hinter mir an den beiden Stellen, an denen der Schall der Boxen auf die Wand trifft. Und ich habe vor das Regal an der linken Wand vom Tisch aus gesehen einen dicken Vorhang installiert. Es ist sicher alles andere als optimal. Aber ich kenne meinen Raum sehr gut, weiß wie andere Produktionen dort klingen und höre viel Referenz. Insofern bin ich mit der Akustik zufrieden.

Beat / Was fehlt noch in deinem Studio?
Cary / Was mir fehlt ist mehr Tageslicht. Aber damit werde ich leben müssen.

Beat / Welche Musik (bzw. welchen Stil) produzierst du am meisten?
Cary / Ich produziere Progressive House und manchmal auch Melodic Techno, wobei die Grenzen da sowieso fließend sind.

Beat / Hast du aktuell anstehende Releases?
Cary / Ja, jede Menge. Zum einen kommen ein paar feine Sachen auf meinem eigenen Label Sunexplosion raus und zum anderen natürlich auch auf anderen Labels. Besonders freue ich mich auf ein Release im April auf Mango Alley. Und ich mache immer wieder Kollaborationen, unter anderem mit meinem Stammpartner OBL, aber auch mit anderen Artists. So kommen demnächst mit ZERO CONTACT aus dem Iran das zweite gemeinsame Release und mit Rauschhaus aus Kiel der erste gemeinsame Track im Frühling raus. Das mag ich übrigens sehr an der Musik: Ich lerne so viele tolle Menschen aus der ganzen Welt kennen.

Beat / Wo erfahren wir mehr über dich und deinen Sound?
Cary / Ich bin mit meinem musikalischen Alter Ego Cary Crank sehr präsent auf allen Kanälen. Meine Musik kann man auf allen Plattformen finden und natürlich bin ich auch auf Instagram und Facebook vertreten.

www.instagram.com/cary_crank
www.bit.ly/CaryCrankSpotify

Entdeckt: Chromeo

Originell Unoriginell

Chromeo sind cool. Verdammt cool sogar. Auch auf ihrem neuen Longplayer "Adult Contemporary" bringen sie wieder so gekonnt wie kaum jemand sonst die Sounds der Funk-Legende Prince, den sanften Pop-Rock von Hall & Oates und den glamourösen Disco-House von Daft Punk unter einen Hut. Bei so viel Inspiration aus der Vergangenheit muss aber auch die Frage erlaubt sein: Ist das originell? Und: Muss es das sein. von Tobias Fischer

***Beat /** Image ist in der Popkultur unglaublich wichtig. Es scheint auch für euch ziemlich wichtig zu sein. Wäre es nicht viel wichtiger, mehr zu hören?*

Chromeo / In unserer Vorstellung davon, was eine Band sein sollte, sind Aussehen und Musik gleichermaßen wichtig. All unsere Lieblingsbands hatten oder haben ein Aussehen: The Strokes, Wu Tang, Prince ... Was wären die Ramones ohne ihren Look? Was wären die Rolling Stones ohne ihr Zungenlogo? Unser größter musikalischer Einfluss ist wahrscheinlich ZZ Top, und das liegt nicht daran, wie ihre Musik klingt: es geht um ihren Look, ihre Ausstrahlung, ihre Beständigkeit und, am wichtigsten, ihr Engagement. Sicher, Musikmachen kann mit Hören zu tun haben. Aber ein Künstler, eine Band, ein Musikprojekt zu sein - das ist eine 360-Grad-Sache. Wir lieben Iron Maiden wegen ihrer Bühnenshow und der T-Shirts, nicht wegen des Sounds. Und das ist vollkommen okay!

***Beat /** „Adult Contemporary" fühlt sich wie eine natürliche Fortsetzung eurer Diskografie an. Gleichzeitig führt es einige neue Elemente ein. Bevorzugt ihr in Bezug auf Klang und musikalischen Stil Künstler, die sich mit jedem Album verändern oder solche, die ihren Stil finden und dann dabei bleiben?*

Chromeo / IWir lieben beides. Die Beatles haben sich verändert; A Tribe Called Quest hingegen sind sehr konstant geblieben und haben ihre Ästhetik nur verfeinert. Wir gehören definitiv in die letztere Kategorie. Aber in unserem Fall ist jedes Album gleichzeitig eine Reaktion auf das vorherige. Auf "Head Over Heels" waren wir superglatt, superkollaborativ; wir arbeiteten bewusst auf einen epischen, weiten, sauberen Klang hin. Wir wollten eine Menge Autoren, Produzenten und Gäste am Album beteiligen. Also entschieden wir uns auf "Adult Contemporary" für das Gegenteil. Wir haben alles selbst geschrieben, produziert, arrangiert und gespielt und nur mit einem einzigen Mixing Engineer für das ganze Album gearbeitet, Morgan Geist! In dieser Hinsicht gibt es zwar eine Art Rückkehr zu vertrauten Formen, aber in Bezug auf Produktionsfähigkeiten und Raffinesse haben wir alles umgesetzt, was wir in den letzten Jahren gelernt haben – es ist definitiv der Höhepunkt von 20 Jahren Handwerk für uns.

***Beat /** In Bezug auf Klang liest man oft Wörter wie „Material", „Formen" und „Design". Wie sieht eure eigene Arbeitsweise mit Klang aus?*

Chromeo / Diese Begriffe sind absolut relevant und sehr nützliche Metaphern. Wenn wir Synth-Pads schichten, verbringen wir viel Zeit mit dem Formen der Klänge, damit sie sich gut ergänzen. EQs bei Drum-Sounds können tatsächlich Groove und Pocket beeinflussen. Eine Sache, die man bei analoger Ausrüstung beachten muss, ist, dass man nicht endlos formen sollte. Man muss die Dinge ein wenig unordentlich lassen. Philippe Zdar (rip), der "Fancy Footwork" und "Business Casual" gemischt hat, war darin ein Experte. Der Tieftonbereich muss ein wenig matschig bleiben – mit überlappenden Frequenzen – denn das schafft Wärme. Einiges kann laut bleiben, denn analoge Verzerrung ist wunderschön.

Was gibt's Neues?

***Beat /** Es wird oft gesagt, dass es in der Musik nie etwas wirklich „Neues" gibt und dass wir nur immer Variationen bekannter Muster erschaffen. Was bedeutet euch Originalität?*

Chromeo / Originalität ist ein überbewertetes, romantisches, konstruiertes Konzept aus dem 19. Jahrhundert. Hätte man einem Künstler der Renaissance gesagt, dass er originell sei, hätte er das als Beleidigung aufgefasst. Wir stimmen dem zu einem gewissen Grad zu, aber mehr in einem intertextuellen, postmodernen Sinne. Alles wird neu formuliert und rekontextualisiert. Man studiert die Großen, bis man mit all seinen Einflüssen einen persönlichen Dreh, eine persönliche Art der Kombination und Destillation findet. Wir fühlen uns geschmeichelt, wenn man uns originell nennt, aber nicht beleidigt, wenn man uns als unoriginell bezeichnet. Hoffentlich sind wir auf originelle Weise unoriginell.

***Beat /** Seht ihr euch als Teil einer Tradition oder Schule?*

Chromeo / Renaissance-Künstler haben das so gesehen: Wir möchten Zwerge auf den Schultern von Riesen sein. Während unserer ganze Karriere als Chromeo haben wir unsere Idole und Einflüsse stets offengelegt, seien es Hall & Oates, Prince oder Daft Punk. In einigen Fällen hatten wir die Ehre, von einem unserer Helden zu hören, dass sie uns als Teil ihrer kreativen Linie sehen. Es gibt kein größeres Kompliment. Wir sind zuerst und vor allem Musikfans – Fanatiker. Also gehen wir hoffentlich in Richtung Zukunft, während wir ein Auge auf die Vergangenheit haben ... es ist wie vorwärts zu gehen, aber nach hinten zu blicken ... wie Moonwalking.

***Beat /** Wenn ihr versucht, den Klang einer bestimmten Ära zu erschaffen, ist es wichtig, auch Geräte aus dieser Zeit zu verwenden?*

Chromeo / Nein. Heutzutage kann man mit allem alles machen oder umgekehrt. Wir arbeiten einfach gerne mit analogem Equipment, weil es das ist, womit wir uns am wohlsten fühlen. Es bereitet uns Freude und erlegt uns Beschränkungen auf, die wiederum unsere Kreativität anregen.

***Beat /** Findet ihr es faul, Presets zu verwenden?*

Chromeo / Presets zu verwenden, ist normalerweise nicht unser Ding. Aber wir haben durchaus einige benutzt – das grundlegende Bass-Preset auf dem Yamaha DX-100 ist beispielsweise phänomenal. Ihr werdet erstaunt sein, wie viele Presets eure Lieblingsalben enthalten – es geht darum, wie man sie kombiniert und arrangiert. Faulheit kann überall vorkommen, nicht nur bei der Songauswahl. Da unsere Musik so eine feine Linie verfolgt, bemühen wir uns immer ganz besonders, keine Klischees zu bedienen. Die Worte „I just wanna" in einem Lied finden wir faul. Wir empfinden das als peinlich. Aber hört euch die Texte von Vampire Weekend oder Phoenix an – sie sind total ungewöhnlich und genau das macht sie großartig.

***Beat /** Gab es Dinge, die ihr bei „Adult Contemporary" im Vergleich zu "Head over Heels" bewusst anders gemacht habt?*

Chromeos Einflüsse haben sich nicht geändert. Und trotzdem sollte auf ihrem neuen Album alles anders werden.

Chromeo / Das haben wir schon früher angesprochen. Alles war anders. Bis hin zu Aufnahme, Verarbeitung und Abmischung der Vocals. Die meisten Vocals sind sehr trocken. Morgan Geist ist einer unserer musikalischen Helden und wir waren so begeistert, dass er das Album abgemischt hat. Er hat den H3000 bei allen Vocals verwendet und das hat ihnen wirklich einen kohärenten Klang verliehen. Die Vorgabe bei "Head Over Heels" war „lasst uns das groß und teuer klingen lassen"; die Vorgabe bei "Adult Contemporary" war „lasst uns das cool und klassisch klingen lassen". Bei "Head Over Heels" begannen die Songs oft kollaborativ – häufig mit anderen Autoren und Produzenten – und wir haben sie dann in unser Studio mitgenommen, überarbeitet und ihnen unseren persönlichen Sound gegeben. Beim neuen Album – wie bei unseren älteren – begann alles mit uns und endete mit uns. Zwei beste Freunde, eingeschlossen im Studio. Monatelang.

Beat / Wie habt ihr die Klang- und Gerätepalette für „Adult Contemporary" zusammengestellt? Was waren Schlüsselelemente?

Chromeo / Für „Adult Contemporary" wollten wir die rohen, ungeschliffenen Drums im MPC-Stil aus der "Fancy Footwork"-Ära wieder aufgreifen. Aber bei anderen Songs wollten wir Live-Drums. Uns schwebte ein weniger geschichtetes Gefühl vor als bei "Head Over Heels", gleichzeitig aber eine glattere, ausgefeiltere Orchestrierung: Streicherarrangements, Bläser, ausgedehnte Song-Outros. Mittlerweile haben wir unsere Go-to-Synthesizer, die in jeden Song einfließen – Juno 106, Elka Synthex, Jupiter 8, Prophet 5, Minimoog, Korg MS20 … aber erneut wollten wir zumindest eine neue Klangpalette auf diesem Album. Etwas, das mit diesen Texturen kollidiert. Wir haben uns dann für den Ensoniq SQ-80 entschieden. Er ist auf fast jedem Song.

Beat / Wie und aus welchen Gründen hat sich euer Musik-Setup im Laufe der Jahre entwickelt und was sind derzeit einige der wichtigsten Geräte und Software für euch?

Chromeo / Es war für uns eine Tragödie, als wir unseren späten 90er-Jahre Cakewalk-Pro-Audio-Sequenzer auf einem Pentium II nicht mehr verwenden konnten. Wir haben es geschafft, dieses Ding bis zum "White Women"-Album 2014 am Laufen zu halten! Wir haben buchstäblich in Müllhalden nach alten Pentiums gesucht. Jetzt sind wir bei Cubase (und ja, einem Mac) angekommen, aber wir haben es so aussehen lassen wie das alte Cakewalk und verwenden es fast auf dieselbe Weise – alles MIDI. Wir benutzen Cubase und nur eine Handvoll Plug-Ins, die wir manchmal weglassen, um unserem Mixer reine, unverarbeitete Stems zu schicken. Für Vocals nutzen wir immer ProTools. Es ist alles ziemlich unkompliziert. Das Geheimrezept ist, dass unsere Drums immer aus einzelnen Samples (Kick, Snare, Hats usw.) bestehen, die wir zerschnippeln, isolieren und von Grund auf neu programmieren. Wir kommen halt aus einem 90er-Jahre-Hip-Hop-Hintergrund. So macht es auch DJ Premier. Wir verwenden keine Loops, wir stapeln keine Loops. Daher haben die Grooves all unserer Songs ein eigenartiges, aber sehr persönliches Gefühl.

Beat / Wie wichtig ist für euch die Performance im Studio? Letzten Endes kann man ja alles noch „in der Postproduktion korrigieren"?

Chromeo / Nun, wir waren nie großartige Instrumentalisten. Wir lieben es also, zu schummeln und in der Postproduktion die Dinge wieder gerade zu biegen. Aber wir mögen es auch, Dinge spontan und schlampig zu halten, wenn der Song das braucht. Denkt an Prince: schmutzige, live aufgenommene One-Takes der Gitarre über einem mechanischen, repetitiven Linn-Drum-Loop. Hätte er bei „Kiss" Live-Drums verwendet, wäre es der reinste Kitsch.

www.chromeo.net
www.instagram.com/chromeo/

DISKOGRAPHIE:

- // She's in Control / 2004
- // Fancy Footwork / 2007
- // Business Casual / 2010
- // White Women / 2014
- // Head over Heels / 2018
- // Adult Contemporary / 2024

Portrait: Chelsea Wolfe

Transformationen

Mit ihrem neuen Album „She Reaches Out To She Reaches Out To She“ hat sich Chelsea Wolfe auf eine spannende Reise in elektronischere Gefilde begeben. Die vielseitige US-amerikanische Künstlerin, die in ihrer Diskografie schon Genres wie Post-Rock, Gothic, Drone oder Folk abgedeckt hat, wagt sich damit ein Stück weit in neue Gefilde und präsentiert eine Mixtur aus elektronischen Elementen, Rockmusik und experimentellen Klanglandschaften. In unserem Gespräch geht sie auf den komplizierten Produktionsprozess, u.a. mit dem Produzenten Dave Sitek, Mixing-Engineer Sean Everett und Kollaborateur Ben Chisholm ein und verrät, wie die pandemiebedingte Pause der Musik mehr Zeit verschaffte, in der sie sich entwickeln und transformieren konnte. **Interview: Sascha Blach**

Beat / ***Nach dem eher folkloristischen Vorgänger „Birth Of Violence“ wirkt dein neues Album elektronischer, eklektischer und hat eine größere Produktion. Welche Musik hat dich dieses Mal beeinflusst?***
Chelsea / Wenn ich mir die Songs anschaue, die mich inspiriert haben, dann waren es viele Sachen aus den späten 90ern wie Tricky und Trip-Hop im Allgemeinen sowie Musik aus den frühen 2000ern wie Radiohead. Der Produzent, mit dem wir gearbeitet haben, Dave Sitek, der Mitbegründer der Band TV On The Radio war, spielte ebenfalls eine wichtige Rolle. Ich denke, das war ein zentraler Ausgangspunkt, dieses Konzept, Rock und elektronische Musik zusammenzubringen.

Beat / ***In deiner Musik gibt es schöne Momente und brutale, zerstörerische Elemente. Versuchst du bewusst, eine solche Polarität zu schaffen, ein Yin-Yang-Prinzip?***
Chelsea / Ja, ich glaube, das ist etwas, das mich schon immer interessiert hat - das Dunkle und das Helle zusammenzubringen, Kontraste und Spannung in der Musik zu erzeugen und nicht nur in die eine oder andere Richtung zu gehen.

Beat / ***Gleichzeitig ist in deiner Musik oft viel Experimentierfreude. Ein dekonstruktivistisches Element. Ist das ein bewusstes Abweichen von der Norm oder einfach Teil deiner DNA?***
Chelsea / Ich glaube, das ist Teil meiner DNA. Manchmal wünschte ich, ich wäre besser darin, traditionelle Songstrukturen zu schreiben, aber ich mache einfach das, was sich instinktiv richtig anfühlt. Oftmals beinhaltet das nicht einmal einen Refrain. Ein Song wie „Eyes Like Nightshade“ auf der Platte ist eher ein Trip, eine Art Stream Of Conciousness-Reise. Ich mag diese Art von Musik, und ich glaube, es gibt einen deutlichen Einfluss von Drone-Musik, wo es keine traditionelle Struktur gibt. Doch es ist immer noch ein angenehmes Hörerlebnis.

Beat / ***Es gibt eine Menge Drums auf der Platte, wo man nicht sagen kann, ob sie akustisch oder elektronisch sind. Eine bewusste Verwirrung?***
Chelsea / Ja, und es war eine Herausforderung im Studio, das zu schaffen. Ich glaube, Dave hätte es vorgezogen, die echten Drums ganz wegzulassen, aber wir kämpften um ein Gleichgewicht zwischen elektronischen Drums, Drum Machines und echten Drums. Ich bin froh, dass wir es geschafft haben, denn das Wichtigste war, dass wir wussten, dass wir diese Songs live spielen würden. Und ich wollte nicht, dass die Live-Drums auf einmal so seltsam klingen, wenn sie nicht auf der Platte sind. Wir mussten also im Studio ein Gleichgewicht finden, d.h. diese neuen Sounds und die Elektronik in den Sound einbauen und gleichzeitig dem Kern dessen, was wir als Band machen, treu bleiben.

Beat / ***War es von Anfang an der Plan, ein elektronischeres Album zu schreiben, sodass ihr mehr Synthesizer eingesetzt habt, oder ist das etwas, das später während der Produktion passiert ist?***
Chelsea / Ich würde sagen, dass es viel an dem Produzenten lag, mit dem wir gearbeitet haben. Es gab einige Elemente auf den Demos, die sicherlich elektronischer Art waren. Wir haben uns also grundsätzlich schon in diese Richtung bewegt, aber als wir dann mit Dave Sitek ins Studio gingen, wurde es nochmal deutlich elektronischer, weil sein Studio mehr darauf ausgerichtet ist. Er hat eine ganze Wand mit modularen Synthesizern, durch die wir einfach Signale durchlaufen ließen, und er begann, mit verschiedenen modularen Synthesizern zu experimentieren, die auf dieser Wand gestapelt waren. Er hat auch eine Menge großartiger älterer Keyboards und Synthesizer aus den 70er Jahren und solche Sachen. Wir waren offen dafür, damit zu experimentieren, als wir im Studio waren, auch wenn das nicht unbedingt von Anfang an der Plan war. Aber das ist das Schöne, wenn man Zeit im Studio verbringt - man ist offen für die Verwandlung, die die Musik durchlaufen kann.

Beat / ***Habt ihr euch für die Zusammenarbeit mit Dave entschieden, weil er ein Experte für elektronische Musik ist?***
Chelsea / Nein, ich glaube nicht, dass ich das wirklich vorher über ihn wusste. Es gab eine Handvoll Produzenten, mit denen ich gerne zusammenarbeiten wollte, und ich habe mit einigen von ihnen gesprochen, und bei Dave Sitek war einfach eine Resonanz da. Er schien bereit zu sein, sich auf diese Songs einzulassen, und er schien begeistert davon zu sein, wie seltsam sie waren und dass mein Songwriting keine traditionellen Strukturen hat. Das wusste ich zu schätzen. Ich glaube, wir wertschätzten einfach die Energie des anderen, und ich war offen für etwas Neues. Ich habe ihn also nicht speziell ausgewählt, weil er der Elektronik-Typ ist, aber als ich ihn traf und sein Studio sah, dachte ich: Okay, das sind die richtigen Vibes.

Beat / ***Kannst du beschreiben, wie die Demos im Vergleich zu den fertigen Mixen klangen?***
Chelsea / Ich würde sagen, dass sich die Songs strukturell nicht viel verändert haben. Allerdings haben sie im Studio und auch beim Abmischen mit Sean Everett viel mehr Leben bekommen. Wenn ich mir die Demos jetzt anhöre, klingen sie im Vergleich fast kalt. Die Songs fühlen sich leer an, weil sie jetzt so viel mehr Lebendigkeit, mehr Energie in sich tragen. Ich denke, das ist der wichtigste Punkt. Sie klingen nicht wie völlig andere Songs, aber sie haben jetzt einfach viel mehr Leben.

Beat / ***Du hast „Birth Of Violence“ selbst produziert. War es schwierig, dieses Mal wieder mehr Kontrolle abzugeben?***
Chelsea / Nein, ich war bereit dafür. „Birth Of Violence“ zu Hause zu machen, war eine Entscheidung, die eher auf der Tatsache beruhte, dass ich müde und ausgebrannt war, weil ich überarbeitet war. Ich bekam nicht die Unterstützung, die ich brauchte, von den Leuten, mit denen ich zu der Zeit arbeitete. Ich musste also einfach eine Weile zu Hause sein, aber ich wollte gleichsam auch unbedingt diese Platte machen. Also entschied ich mich dafür, das Album ganz simpel zu halten. Rückblickend kann ich sehen, dass das Album durchaus von der Zusammenarbeit mit anderen Leuten profitiert hätte, um neue Energie hineinzubringen, aber es ist nun, wie es ist. Für dieses neue Album war ich daher bereit, wieder mit einem Produzenten zu arbeiten und diese Energie von außen zu haben, die alles neu macht.

Beat / ***Man kann auf der Platte wieder jede Menge Verzerrer hören. Welches sind deine Lieblingsverzerrer?***
Chelsea / Ich würde sagen, das kommt eher vom Mixing Engineer, Sean Everett. Die Songs waren anfangs nicht so verzerrt, aber dann haben wir beschlossen, das Album vor der Veröffentlichung neu zu mischen, und Sean hat dieses Element hineingebracht. Um ehrlich zu sein, weiß ich nicht genau, was seine Geheimnisse sind, aber er bringt gerne ein bisschen Gewalt und Hektik in die Musik, was dieser gut tut.

Beat / ***Du hast einmal gesagt, dass du eine Menge Verzerrer benutzt, um deine zarte Stimme zu verschleiern. Ist das immer noch der Fall?***
Chelsea / Nein, ich glaube, ich bin jetzt bereit, offener mit meiner Stimme zu sein. In der Vergangenheit war ich eher daran interessiert, meine Stimme wie ein Instrument zu benutzen. Ich habe viele Jahre lang durch Gitarrenpedale gesungen, weil ich das Gefühl mochte, dass die Stimme dadurch manchmal fast Teil der Gitarre wurde. Aber heute bin ich eher daran interessiert, die rohe Verletzlichkeit meiner eigenen Stimme und der Stimmen anderer Menschen zu hören. Ich glaube, das ist etwas ganz Besonderes, die Art und Weise, wie wir mit den Leuten in Kontakt treten können, wenn wir einfach ganz direkt mit der Stimme sind. Es war also neu für mich, das auf diesem Album zu tun, und ich genieße es.

Beat / ***Was die Musik betrifft, gab es da Effekte oder Synthesizer, die das Album stark geprägt haben?***
Chelsea / Ja, es gibt ein Instrument namens Pulsar von einer Firma namens Soma, das sehr stark vertreten ist. Es ist im Grunde eine Drum Machine, aber es ist so viel mehr als nur eine Drum Machine. Wir haben es in vielen Songs eingesetzt, manchmal haben wir das Schlagzeug damit ersetzt, anstatt es zu spielen. Dann hat Jess einfach diese Drum-Maschine gespielt. Und es gibt einen Synthesizer namens ARP. Der hat fast so etwas wie ein Gespür. Wenn er gespielt wurde, hatte ich das Gefühl, als wäre eine weitere Person im Raum. Die Qualität dieses Synthesizers hat etwas sehr Menschliches an sich. Das war eines meiner Lieblings-Tools. Aber auch der Matriarch von Moog. Ben, mit dem ich hauptsächlich beim Schreiben zusammengearbeitet habe, hat einen. Und dann haben wir auch viel selbst gesampelt, mit einer MPC-Sampling-Maschine. Das Sampling war sehr stark von Dave beeinflusst. Wir haben zum Beispiel einen Bass-Part auf der Bassgitarre gespielt, ihn in diesen Sampler importiert und dann wieder mit der Hand gespielt. Also eine seltsame Verwandlung eines Instruments.

Beat / ***Wo wir gerade bei deinen Mitstreitern sind, insbesondere Ben Chisholm ... agiert ihr wie eine klassische Band oder ist es eher ein Soloprojekt, bei dem die anderen Jungs versuchen, es dir recht zu machen?***
Chelsea / Eigentlich wollten wir das Album gemeinsam schreiben, aber dann begann die Pandemie, sodass wir nicht wirklich lange im selben Raum sein konnten. Wir schickten uns eher Ideen per E-Mail hin und her. Am engsten habe ich mit Ben Chisholm zusammengearbeitet, der mein Hauptkollaborateur und Co-Produzent ist. Wir so etwas wie der Kern des Projekts, und zusätzlich arbeiten wir auch mit anderen Leuten zusammen, natürlich schon seit langem mit Jess (Gowrie – Drums) und Bryan (Tulao, Gitarre). Aber wir bringen auch gerne andere Musiker mit ins Spiel, wie zum Beispiel Ezra (Buchla), den Bratschisten, auch auf dem „Birth Of Violence“-Album. Wir schreiben zusammen, aber letzten Endes ist es mein Projekt. Also habe ich das letzte Wort. Es ist nicht so, dass das irgendwie negativ konnotiert wäre. Ich habe nur beschlossen, es so zu belassen, anstatt es zu einer Demokratie zu machen, weil es letztendlich meine Vision ist, und ich versuche, dieser Vision zu folgen und die Dinge zusammenhängend zu halten.

Beat / ***Apropos Vision: Hattest du von Anfang an eine Vision für dieses Album, oder ist diese im Laufe der Zeit mit den Songs gewachsen?***
Chelsea / Dieses Album war wie eine lange Wachstumserfahrung, weil wir durch die Pandemie viel Zeit hatten. Es hatte Zeit, sich zu entwickeln und zu wachsen, und ich habe viel Zeit mit den Texten und den Melodien verbracht, mehr als ich es jemals zuvor bei anderen Platten getan habe. Diese Songs durchliefen einfach einen so großen Transformationsprozess, von den ersten Ideen über das gemeinsame Schreiben bis hin zur Aufnahme im Studio mit Dave und den Mix durch Sean Everett. Es gab einfach so viele verschiedene Schritte, während man normalerweise vielleicht einen Monat lang ins Studio geht und alles macht. Dieses Projekt erstreckte sich über drei Jahre, es hatte also eine Menge Zeit, sich zu entwickeln.

Beat / ***War es schwer zu entscheiden, wann die Songs fertig sind? Schließlich kann man immer noch etwas verbessern und weitere Effekte einbauen und Dinge wieder verändern ...***
Chelsea / Ich denke, es war eine Herausforderung, weil wir so viel zu bearbeiten hatten. Wir haben im Studio so viel experimentiert, dass es, als es an der Zeit war, zu entscheiden, welche Elemente wir behalten wollten, einfach eine Menge zu verarbeiten gab. Aber normalerweise bin ich ziemlich gut darin, zu wissen, wann der Punkt erreicht ist, an dem ich aufhören muss, und ich kann dann einfach loslassen. Beim Abmischen bin ich manchmal etwas pingelig, wenn es um winzige Klänge geht, denn ich möchte sichergehen, dass all die kleinen Dinge, die ich höre und die ein anderer vielleicht nicht hört, auch tatsächlich da sind. Ich denke, manchmal muss man es aber auch einfach gut sein lassen, denn ich habe nicht das Budget, um im Studio immer weiter zu machen. Irgendwann muss man dann endgültige Entscheidungen treffen.

Beat / ***Du hast in der Vergangenheit viele verschiedene Alben und Kollaborationen gemacht. Gibt es bestimmte Projekte für die Zukunft, die dich reizen würden.***
Chelsea / Auf jeden Fall. Ich habe bereits ein Konzept für mein nächstes Album. Ich bin noch nicht bereit, darüber zu sprechen, aber ich denke, es ist wirklich aufregend. Ich hoffe, dass ich in Zukunft auch mehr mit Mrs. Piss machen kann, und ich bin offen für Kollaborationen, die sich wirklich gut anfühlen. Wenn mich jemand um eine Zusammenarbeit bittet und es sich nicht wie ein absolutes ja anfühlt, werde ich wahrscheinlich nein sagen, weil ich meine Energie für die Projekte aufsparen möchte, die mich wirklich begeistern und für die ich mich leidenschaftlich engagieren möchte, wenn ich an diesem Punkt in meinem Leben bin. ⁞⁞

www.chelseawolfe.com

Soundcloud ist so wertvoll wie schon lange nicht mehr. Aber für wen?

Digitale Kultur: Soundcloud

Die Evolution frisst ihre Kinder

In der homogenisierten Welt des Streamings war Soundcloud schon immer eine Wundertüte. Diesmal aber hat das Berliner Unternehmen wirklich den Vogel abgeschossen: Nur wenige Jahre nach seiner Übernahme schreibt man zum ersten Mal schwarze Zahlen und soll in Kürze fast schon zu Boom-Zeit-Preisen verkauft werden. Ein Wunder? Wohl eher das Wirken harter Wirtschaftslogik – und eine schlechte Nachricht für Kreative. **von Tobias Fischer**

Die Geschichte wiederholt sich immer zweimal, postulierte einst Karl Marx. So auch bei Soundcloud. Wobei dessen Comeback keineswegs wie eine Farce anmutet. Wie gerade bekannt gegeben, planen die aktuellen Eigentümer die Seite gegen Ende des Jahres zum Kauf anzubieten – und das, so wussten Insider zu berichten, für einen Preis von knapp einer Milliarde Dollar. [1] Sollte sich das bewahrheiten, käme es einer der bemerkenswertesten Kehrtwenden der Industrie gleich: In knapp drei Jahren vom ewigen Sorgenkind zum leuchtenden Stern und Aushängeschild der Branche. Doch darf man diesen Meldungen trauen?

Ein genauerer Blick in die Details und finanziellen Hintergründe lässt Zweifel aufkommen

Zunächst einmal ist Soundcloud seit seiner Übernahme durch Raine Group und Temasek Holdings – Investmentbanken aus den USA (Raine) und Singapur (Temasek) – tatsächlich gelungen, was bis vor kurzem nahezu unmöglich erschien: Mit dem Streamen von Musik Geld zu verdienen. Als das Konzept gerade an den Start ging, gab es einige Beobachter, die einigermaßen überzeugend vorrechneten, es sei überhaupt nicht möglich, das Geschäftsmodell profitabel in die Praxis umzusetzen. Selbst nachdem Spotify seine Tantiemenauszahlungen auf das absolute Minimum herunterfuhr, eine Viertelmilliarde bezahlende Kunden erreichte und die Preise für seine Abos deutlich erhöhte, erzielte das Unternehmen erst 2023 zum ersten Mal einen schmalen Gewinn. [2]

Dass gerade Soundcloud nun eine Lösung für die fundamentalen Fragen des Streaming gefunden haben soll, verblüfft. Denn noch 2016 hatte das in Berlin ansässige Start-Up sich mit Soundcloud Go einen fast fatalen Schnitzer erlaubt und stand mit dem Rücken zur Wand. Go hatte eigentlich der endgültige Durchbruch für Soundcloud werden sollen. Mit dem Dienst wollte man endlich mit Spotify konkurrieren, die nach ihrer nahezu

[1] news.sky.com/story/music-streaming-service-soundcloud-tunes-up-for-sale-13043602
[2] musicbusinessworldwide.com/spotify-chasing-annual-profitability-soundclouds-already-there/

> » Soundcloud hat verkannt, wer seine eigentliche Zielgruppe ist: Musiker, nicht Labels. Kreative, nicht Konsumenten. «

zeitgleichen Gründung im Hinblick auf Nutzerzahlen und Fundingmittel Jahr für Jahr ihren Vorsprung ausgebaut hatten. Go sollte Soundcloud die selbe musikalische Bandbreite geben, erweitert um die beliebte Social-Media-Funktionalität, welche die Seite auszeichnet. Doch die juristischen Verhandlungen erwiesen sich als schwierig, waren kostspielig – man musste das eigene Personal um teure Experten mit rechtlichem Hintergrund erweitern – und zogen sich über drei lange Jahre hin. Als Go endlich eingeführt wurde, war der Zug bereits abgefahren. Und mit Apple Music hatte ein weitaus stärkerer und besserer Service mit einem zudem deutlich größeren Kundenstamm den Markt betreten.

In Anbetracht der Resourcen, die in das Produkt geflossen waren, und das Unverständnis auf welches es seitens der Mitarbeiter stieß, hätte Go eigentlich das Ende für Soundcloud bedeuten müssen. Heute existiert es zwar noch. Anwenderzahlen und Profitabilität aber werden unter Verschluss gehalten und jedes Mal, wenn ich die Seite besuche, wirkt das Konzept auf mich verkümmert. Und so kam es, wie es kommen musste: Gründer Andreas Ljung, der mehr noch als sein Gründungsfreund Eric Wahlforss viele Jahre der mediale Posterboy Soundclouds war, trat in den Hintergrund, und ebnete den Weg für die Übernahme durch Raine und Temasek. Es war mehr als ein Personalwechsel. Die Banker hatten einen Plan und er sollte sehr bald Wirkung zeitigen.

Was genau aber steckt nun hinter der Wunderheilung?

Zunächst einmal lohnt es sich die Zahlen zu hinterfragen, welche im Umlauf sind. Es stimmt schon: Gegenüber den fatalen Jahren 2016/2017 steht Soundcloud heute viel besser da. Noch kurz vor der Rettung hatte die Plattform die dringend benötigten 100 Millionen Dollar nicht zusammenkratzen können, welche man zum Überleben benötigte. [3] Seitdem hat sich die Lage spürbar entspannt. Davon, ein attraktives Investitionsobjekt darzustellen, ist man aber immer noch weit entfernt. Zwar weist die Firma heute einen EBITDA von 2 Millionen aus. Um aber den operativen Gewinn zu erhalten, muss man von diesem Wert noch einmal die Abschreibungen abziehen. Im Vergleich: Der erwähnte operative Gewinn von Spotify in alleine dem dritten Quartal des selben Jahres lag bei 32 Millionen, ist also mehr als 16 Mal so hoch. Darüber hinaus wissen alle Beteiligten ganz genau, wo des Pudels eigentlicher Kern liegt: Seit 2017 hat Soundcloud in mehreren Wellen seinen Personalbestand deutlich reduziert und seine Betriebsmittelnutzung optimiert. Kurz gesagt, man hat schlicht Kosten eingespart und Mitarbeiter entlassen. [4]

Das muss Ljung weh tun. Er sah in Soundcloud stets ein wenig mehr, als die Seite wahr machen konnte - ein Außenseiter in einer ansonsten von kühlem Marktdenken dominierten Szene. Als er 2013 kurz davor stand, mit twitter einen Übernahmedeal abzuschließen, verkalkulierte er sich und die Verhandlungen scheiterten nahezu wortwörtlich in letzter Minute. Zu der Zeit stand Soundcloud gerade am Anfang des Go-Projekts, das noch recht aussichtsreich erschien, und Ljung meinte tatsächlich, mit einem Betrag von 2 Millarden aus den Gesprächen hervorgehen zu können. Die Absage, die twitter ihm und seinem Projekt erteilten, soll ihn laut Berichten von nahestehenden Kollegen schwer getroffen haben. [5]

Revolution, Baby

Bis zu diesem Rückschlag war Soundcloud rasant aufgestiegen und zu einer nicht wegzudenkenden Größe in der Musiklandschaft geworden. Man darf nicht vergessen, dass die Seite von Anfang an eher revolutionär als evolutionär gedacht war. Wenn Spotify und Apple Music die moderne Variante von Radio darstellten und Bandcamp und Amazon Plattenläden für Underground und Mainstream ersetzen sollten, ließ sich Soundcloud noch am ehesten mit einem Club vergleichen, in dem aufkommende Talente und etablierte Acts gleichermaßen auf die Bühne steigen und spontan zeigen, woran sie gerade arbeiten. Die Tracks, die es hier zu hören gab, mussten nicht "fertig" sein, sie waren manchmal nicht einmal "Demos". Sie waren ein "Work in Progress", wurden entweder stetig modifiziert und optimiert, oder gelegentlich sogar so rasch wieder von der Seite genommen, wie sie dort erschienen waren.

Gerade in den frühen Jahren wurde die Kommentarfunktion von Kollegen dazu genutzt, konstruktives kreatives Feedback zu geben, das eine Produktion wirklich nach vorne bringen konnte. Dass die Musik eben nicht auf Hochglanz poliert werden musste, erlaubt es, schnell zu arbeiten und am Puls zu bleiben, und ohne Rücksicht auf Verluste einfach etwas auszuprobieren. So entstanden ganze neue Genres wie Soundcloud-Rap, die schon bald in den Mainstream hinüberschwappten und sich dort auf die gesamte Kultur auswirkten. Genau das war es, was Soundcloud Go so problematisch machte: Der Service gab das Einzigartige zugunsten einer weiteren austauschbaren Streaming-Plattform auf. Die Idee verkannte, wer die eigentliche Zielgruppe war: Musiker, nicht Labels. Kreative, nicht Konsumenten.

Denkbar einfallslos

Der aktuelle Kurs, so sehr er nach einer Verbesserung aussieht, ist vielmehr ein Glattbügeln all dieser Punkte und ihre kommerzielle Nutzbarmachung. Denn neben den Einsparungen fußt das aktuelle Geschäftsmodell vor allem auf einem denkbar einfallslosen Ansatz: Werbung. Immerhin, es funktioniert. Der eigentliche stille Impuls hinter den schwarzen Zahlen ist die Allianz mit Sirius-XM. Das Unternehmen hat in den letzten Jahren mit einer Politik strategischer Übernahmen eine dominante Stellung im Digital-Radio-Bereich erzielt. Zu seinen neuen Marken gehört auch der Streaming-Pionier Pandora, der vor allem aufgrund einer günstigen Gesetzeslage und mit einem komplett eigenen Modell bereits seit Jahren in den USA äußerst profitabel ist. Indem es sich in Soundcloud eingekauft hat, kann Sirius-XM seinen Werbekunden nun ein attraktives Paket schnüren:

- Klassisches, wenngleich extrem verbessertes Digitalradio über die eigenen Kanäle (in denen neben Musik auch Comedy, Sport und Politik auf dem Programm stehen);
- personalisiertes Streaming mit Pandora;
- das Entdecken neuer kreativer Strömungen und ein Soziales-Medien-Netz über Soundcloud.

Mit diesem Ansatz erreicht der Gigant einen Markt von 100 Millionen Hörern. [6]

Der schamlose Schulterschluss in Richtung der freien Marktwirtschaft ist heuzutage eigentlich kaum noch ein Grund sich ernsthaft aufzuregen. Sogar Twitter, das sich viele Jahre lang dem Thema Werbung verschlossen hat, musste schließlich umdenken und wurde nach der Übernahme durch Elon Musik vor vollendete Tatsachen gestellt. Gerade bei Soundcloud aber schmerzt der Absturz. Letzten Endes bedeutet die Umorientierung das Eingeständnis, dass sich mit einer unabhängigen, durch Mitgliedsbeiträge finanzierten Musikplattform offensichtlich eben doch kein Geld machen lässt.

Damit verliert die Szene aber den Gegenpol zu den Streaming-Giganten und Mega-Labels, deren Macht im virtuellen Raum täglich zunimmt. Genau wie bei bandcamp ist das letzte Wort noch nicht gesprochen und können sich die Dinge noch in eine positive Richtung entwickeln. Daran zu glauben erfordert aber mehr als nur ein wenig Optimismus.

[3] musicbusinessworldwide.com/spotify-chasing-annual-profitability-soundclouds-already-there/
[4] musically.com/2023/12/14/soundcloud-says-it-will-be-profitable-in-latest-financial-year/
[5] musicbusinessworldwide.com/spotify-chasing-annual-profitability-soundclouds-already-there/
[6] investor.siriusxm.com/news-events/press-releases/detail/1902/siriusxm-announces-artist-accelerator-program

BEHIND THE BEAT

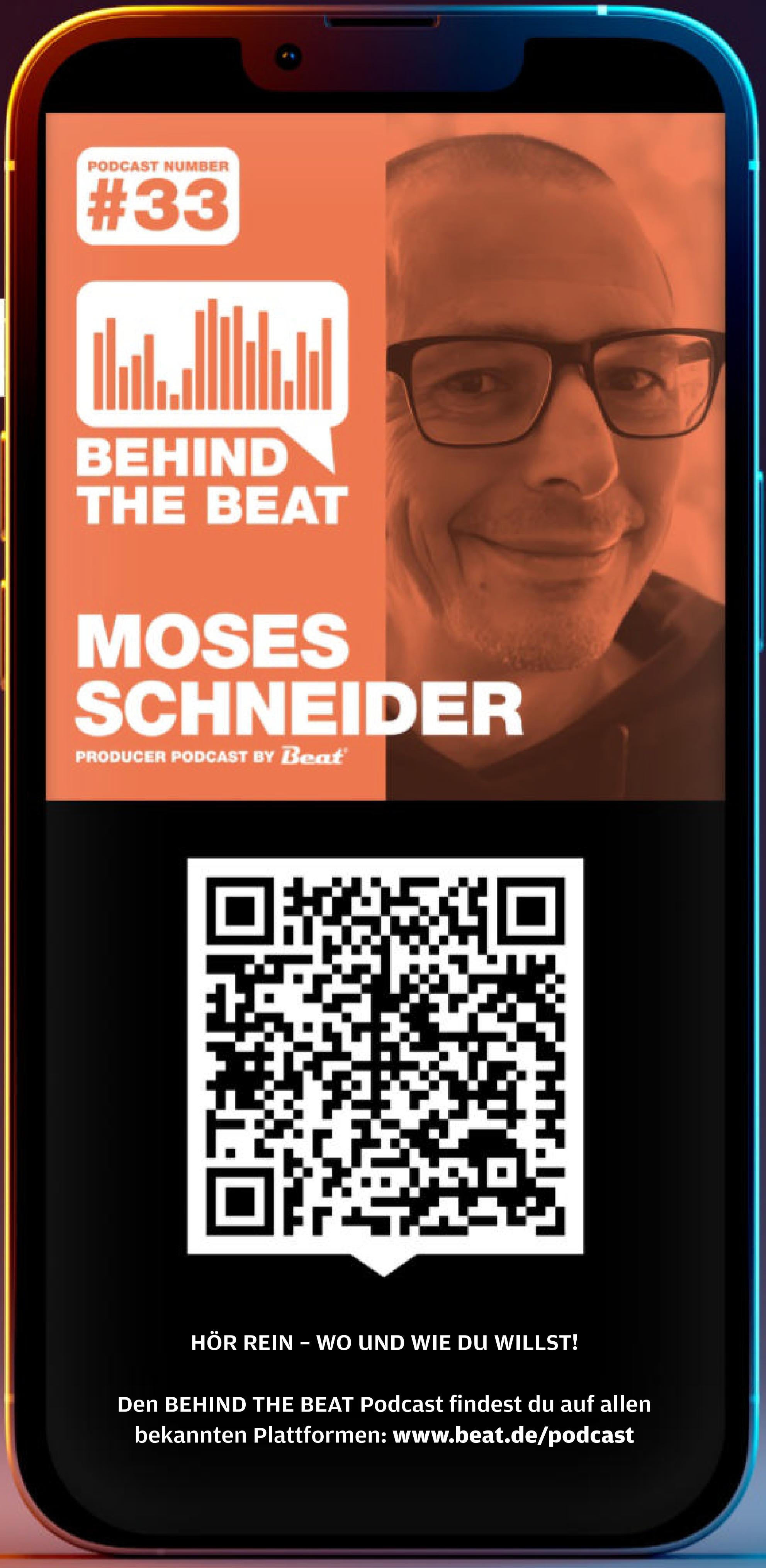
Episode #33 mit Moses Schneider

Von „The Wurst“ bis Snare0

Im Behind the Beat Podcast bittet Tobias Fischer spannende Produzenten zum Tiefen-Gespräch. Diese Folge dreht sich um Moses Schneider, der auf dem „Human Beat Pack“ 40 Jahre Erfahrung zu mitreißenden Loops destilliert.

Für viele sind die Aufnahmen von Moses Schneider „der Wahnsinn“. Doch hat dieser Wahnsinn Methode. Die Moses-Schneider-Methode um genau zu sein. Die hat der Engineer und Produzent mit Musikern der unterschiedlichsten Stilrichtungen entwickelt: Von Hip-Hop (Dendemann) und Indie (Tocotronic, Pixies) über Metal (Kreator) und Punk-Rock (Beatsteaks) bis hin zu Electro-Pop (Bobo in White Wooden Houses).

Bei der Moses-Schneider-Methode handelt es sich nicht um eine strenge Schritt-für-Schritt-Aufzählung technischer Specs oder Produktionsssschritte. Vielmehr geht es um den bestmöglichen Schlagzeug-Klang. Dafür hat Moses eine Mikrophonierungs-Aufstellung entwickelt, die für Gänsehaut und pure, nackte Emotion sorgt. Kein Wunder also, dass der Equipment-Hersteller elysia in Moses den idealen Partner für ein ambitioniertes Projekt sah: Ein Beat-Pack, das einen „menschlichen Trommler“ zwar nicht ersetzt, aber doch so nahe wie möglich an dessen Groove und Ideenreichtum herankommt.



powered by

TASCAM

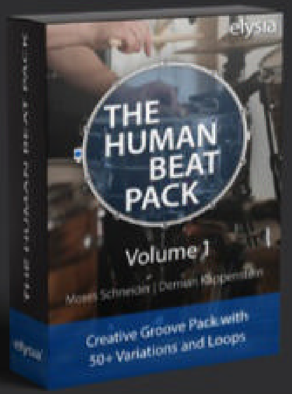
Und so schloss er sich mit dem Drummer Demian Kappenstein in ein Studio in Südfrankreich ein und nahm zwei Wochen lang, angetrieben von musikalischer Leidenschaft und französischer Koch- und Kaffeekunst, die nun als „Human Beat Pack“ veröffentlichten Loops ein. Dabei kamen die drei grundlegenden Mikro-Positionen der Moses-Schneider-Methode zum Tragen: „The Wurst“ (mitten im Drumkit, fängt den rohen Charakter ein), „SnareO“ (für detailreiche Snares und Hihats), und die „Droom“ (aufgenommen direkt vor den Cymbals und in den Raum schauend). Zusammen erlauben sie es, den Perkussion-Klang organisch einzufangen, und anschließend so detailversessen wie gewünscht zu bearbeiten.

Von der Suche nach dem perfekten Schlagzeug-Sound ist Moses genau so bessessen wie andere von der Suche nach dem perfekten Song. Darum war das „Human Beat Pack“ für ihn auch kein Job, sondern ein „wahrgewordener Traum“. Und deswegen sind seine Aufnahmen zwar stets gut geplant – aber eben auch immer noch schlicht der Wahnsinn.

www.beat.de/podcast

Moses, Demian und die elysia-Crew hatten ihren Spaß beim Recording, das hört man den Samples auch an.

Insights: Was ist das Human Beat Pack überhaupt?



Gemeinsam mit dem Schlagzeuger Demian Kappenstein und dem Musikproduzenten Moses Schneider präsentiert elysia erstmals ein Samplepaket: das HUMAN BEAT PACK Volume 1. Die 50 akustischen Drum-Grooves wurden dabei mit elysia Gear gemastert, um den Sound noch präsenter und knackiger zu gestalten. Die Handschrift von Moses Schneider ist dabei unverkennbar und auch Demian hat sich mit diversem Material wie Federn, Eisenstücke oder auch einem simplen Schlappen als Drums und Sticks kreativ eingebracht.

Die Stereo-Grooves unterscheiden sich in Tempi, Taktarten, Längen als Loop-Varianten, und vom Drumsets, wie einem Vintage Ludwig Supraphonic, Vintage Tama Superstar und Canopus Ash Series. Positiv ist zudem, dass die Rhythmik von traditionellen Pfaden abweicht und man stets neue Details entdeckt. Die Loops sind angereichert mit Fills und Breaks und als wahren Mehrwert gibt es zu den Grooves auch die rohen Mehrspur-Session-Dateien.

Hier findest du noch mehr Infos über das Human Beat Pack:
www.elysia.com/THBP/

HEFT-VOLLVERSION IM FOKUS

Weitere Infos:
Infos unter: www.applied-acoustics.com
Lizenz & Passwort: www.serialcenter.de

Highlight: 2 Sound-Instrumente von AAS

Freie Auswahl aus 69 Packs

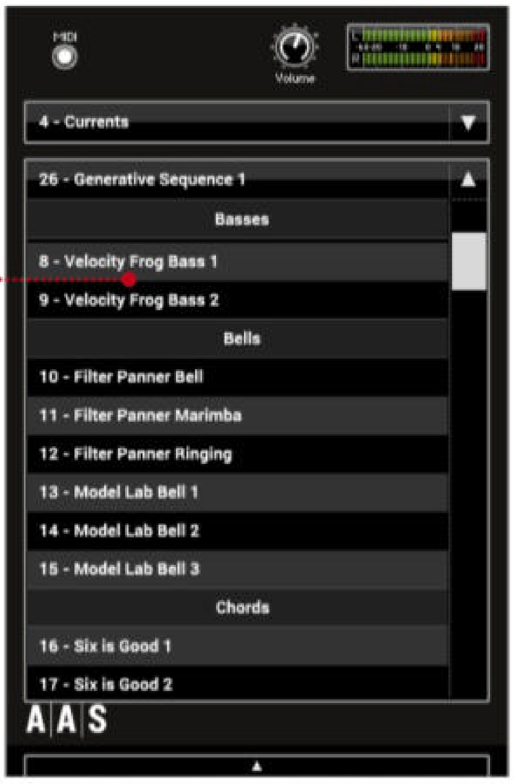
Diesen Monat gibt es gleich doppelten Grund zur Freude: Unsere Freunde von Applied Acoustic Systems spendieren dir gleich zwei inspirierende Sound-Instrumente. Insgesamt stehen 69 Packs zur Auswahl. Such dir einfach deine beiden Favoriten aus. Von angesagten Club-Sounds und analogen Vintage-Klängen über experimentelle Soundlandschaften bis hin zu expressiven Simulationen von Percussion- und Saiteninstrumenten ist alles dabei und Inspiration garantiert! von Mario Schumacher

Sound-Hauptquartier
Egal für welches der 69 Sound-Instrumente du dich entscheidest, alle lassen sich in dem AAS Player nutzen, der standardmäßig mit Swatches, einem Best-of der Sound-Pack-Serie, ausgestattet ist. Dieses Soundset erlaubt es, ausgewählte Patches aller Bänke auszuprobieren. Tipp: Lade diese Bank zuerst herunter und probiere sie mal aus. Vielleicht hilft dir dies ja bei der Entscheidung für deine beiden Favoriten.

Presets
Mit den Links-/Rechts-Pfeilen des AAS Player kannst du schnell zwischen den Presets der geladenen Bank umschalten. Das Plug-in besitzt auch einen aufklappbaren Browser, in dem Soundbänke in Kategorien wie Basses, Leads, Pads und Percussions organisiert sind. Die Patches klingen dank des gezielten Effekteinsatzes bereits produktionsfertig und mit dem Lautstärkeregler des AAS Player kannst du den Ausgangspegel grob anpassen.

Blick über den Tellerrand
Dank der zugrunde liegenden Physical-Modelling-Synthese lassen sich die Klänge der Sound Pack Series sehr ausdrucksstark zu spielen. Besitzt du das Plug-in, mit dem die Sounds einer Bank erzeugt wurden (z. B. Multiphonics CV-2 oder Ultra Analog VA-3), kannst du sie sogar im Detail bearbeiten.

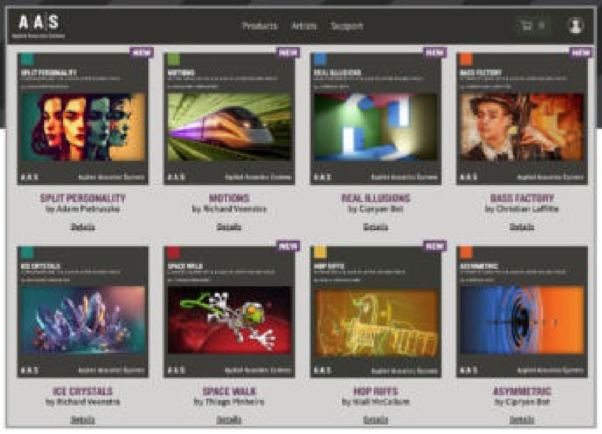
Vielfältige Klangwelten
Alle installierten Bänke werden im Preset-Browser des AAS Player angezeigt und stammen aus den inspirierenden Klangerzeugern von AAS: Chromaphone 3, Ultra Analog VA-3, Srum GS-2, String Studio VS-3, Lounge Lizard EP-4 sowie Multiphonics CV-2. Somit erwartet dich eine enorme Bandbreite an Sounds von klassischen analogen bis hin zu modernen digitalen Klängen sowie expressiven Nachbildungen akustischer und elektrischer Instrumente.



REGISTRIERUNG & INSTALLATION

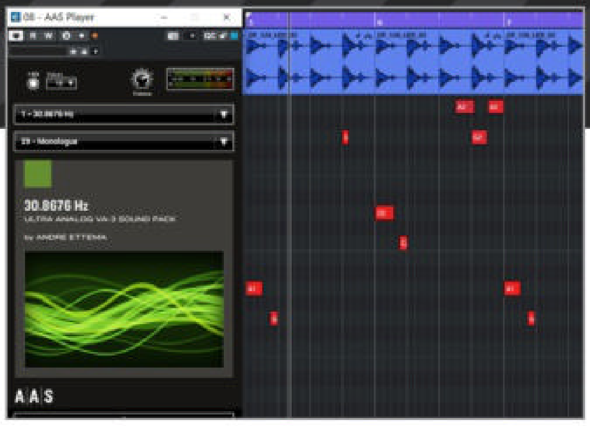
Die Registrierung deiner beiden Sound-Instrumente von AAS erfolgt über www.serialcenter.de. Anschließend erhältst du einen Link, um die beiden Sound Packs deiner Wahl zu registrieren und herunterzuladen. Du kannst zwischen insgesamt 69 Sound-Packs wählen.

[1] www.arturia.com; [2] www.nativeinstruments.com; [3] www.fabfilter.com; [4] www.kickstart-plugin.com



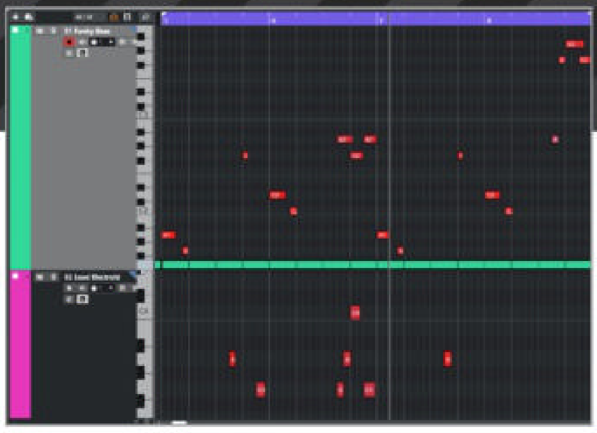
1 Sounds ausprobieren

Der AAS Player kommt mit der freien Soundbank Swatches, die derzeit 721 der besten Klänge der Serie aufwartet. Allein das gibt dir schon Inspiration und frische Sounds für nahezu jeden erdenklichen Musikstil! Und mit den beiden Packs deiner Wahl kannst du die Klangpalette nochmals deutlich erweitern. Wir entscheiden uns für 30.8676 Hz und Plastic Pop.



2 Beat & Bass

Uns ist nach einem kleinen Track zwischen French House und Electro Funk. Lade den AAS Player als Instrument in deiner DAW. Für den Bass wählen wir das Preset 29 – Monologue der Soundbank 30.8676 Hz. Noch ein Beat aus der Loopcloud dazu, das Projekttempo auf 126 BPM und schon können wir losfunken! Wir spielen eine simple Bassline ein.



3 Frage & Antwort

Diese lässt Platz für weitere Elemente wie den Sound 12 – Electroid aus 30.8676 Hz, mit dem wir im Frage- und Antwort-Stil ein paar melodische Einwürfe einstreuen. Mit dem Modulationsrad kannst du die Intensität des Vibratoeffekts beeinflussen. Wie wäre es jetzt mit einem atmosphärischen Keyboardsound, der dazu passende Akkorde spielt?

4 Keys

In **Plastic Pop** finden wir den Keys-Sound **Electric Eighties**, der schön strahlend, aber noch deutlich zu trocken klingt. Zunächst spendieren wir dem Sound mit dem Arturia Filter MS-20 **[1]** einen dezenten Wah-Wah-Effekt. Bei diesem modulieren wir die Filterfrequenz rhythmisch. Durch Automation des Mix-Werts steuern wir zudem den Effektanteil.

5 Delay und Hall drauf

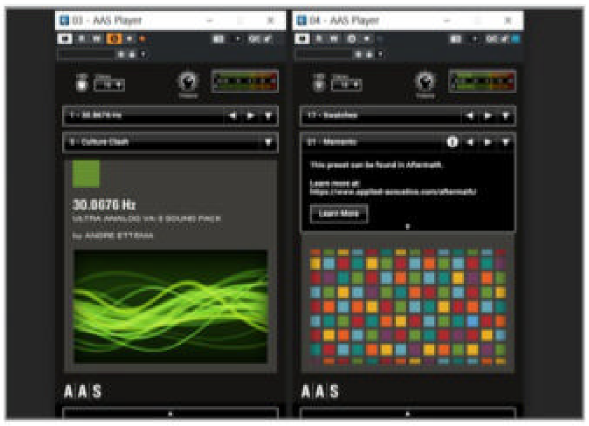
Gebe dem Sound ein Ping-Pong-Delay mit punktierten Achtelnoten sowie einen Halleffekt für mehr Atmosphäre hinzu. In unserem kleinen Track übernehmen die Plug-ins NI Replika XT und Raum **[2]** diese Aufgabe. Als Nächstes folgt ein Arpeggio, für das wir das Preset **32 - Soft Cells aus Plastic Pop** in einen Pluck-Sound verwandeln.

6 Pluck-Sound

Der Grundsound passt, wir wünschen uns aber einen definierten Anschlag und schnelleren Ausklang. Zum Glück sind wir stolze Besitzer des Plug-ins Ultra Analog VA-3, mit dem der Sound erzeugt wurde. Also laden wir den virtuell-analogen Synthesizer in der DAW. In seinem Browser finden wir auch die Bank Plastic Pop und das gewünschte Patch.

7 Arpeggio

Wir passen die Filterparameter sowie die Filterhüllkurve wie abgebildet an und stellen bei der **Amp Envelope** den Regler **Release** auf **124 ms**. Schon klingt es viel mehr nach einem Pluck-Sound für ein schnelles Arpeggio. Cool wäre jetzt ein Lead, der dem Track etwas mehr EDM injiziert. Mit **5 -Culture Clash** bringt **30.8676 Hz** ein passendes Patch mit.



8 Auto-Wah-Pad

Da die Oszillatoren im Quintintervall gestimmt sind, konzentrieren wir uns bei der Sequenz auf die Akkordgrundtöne, damit es harmonisch passt. Zu guter Letzt möchten wir noch ein Pad mit prägnantem Auto-Wah-Effekt hinzufügen. Schnapp dir dazu aus der Soundbank Swatches das Preset **21 – Memento**, das alle zwei Takte den a-Moll-Akkord spielt.

9 Auto-Wah: Effektkette

Für den gewünschten Auto-Wah-Sound sorgt eine Effektkette aus Chorus, Hall, Filter und einem Sidechain-Effekt, der das Ganze rhythmisch pumpen lässt. Dafür nutzen wir Arturia Chorus JUN-6 **[1]**, NI Raum **[2]**, FabFilter Volcano 3 **[3]** und Kickstart **[4]**. Bei Volcano basteln wir uns aus zwei modulierten Bandpassfiltern einen Auto-Wah-Effekt.

Power Producer: FL Studio

Mehr Ordnung mit Templates

FL Studio wird oftmals vorgeworfen, die DAW sei zu unübersichtlich und chaotisch. Doch wie schon Einstein meinte beherrscht das wahre Genie das Chaos. Dabei ist es gar nicht mal so schwierig, mit einem eigenem Template den Workflow zu beschleunigen und so für mehr Ordnung und Klarheit in FL Studio zu sorgen. Schauen wir uns an, wie es funktioniert.

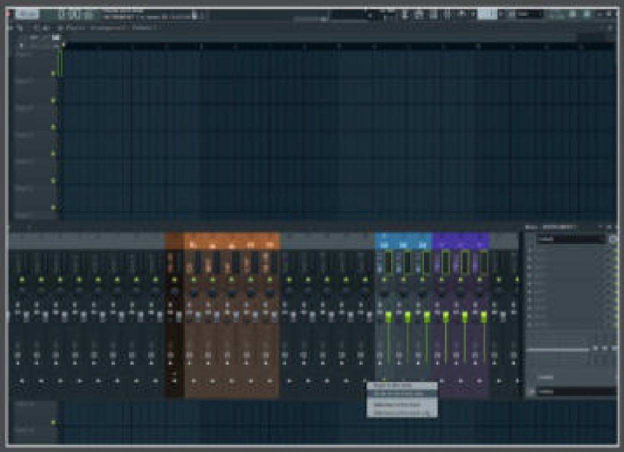
von Ruben Mantel

Projektinfos

Material: Fruity Loops Studio 21
Zeitaufwand: 40 Minuten
Inhalt: Ein eigenes Template kreieren
Schwierigkeit: Einsteiger

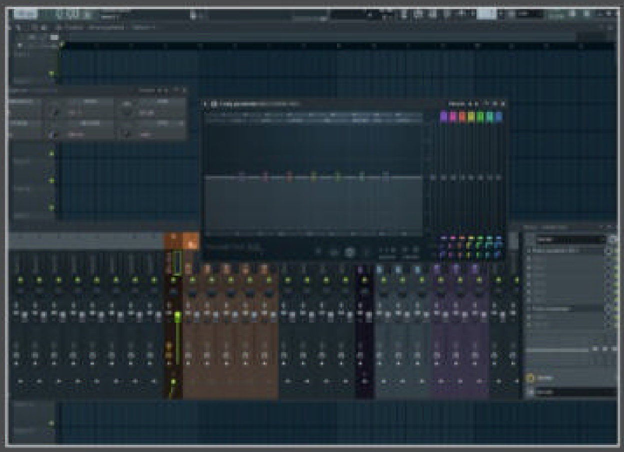
1 Name the Inserts

Legen wir los im Mixer. Per **Rechtsklick** gehen wir auf die **Inserts** und wählen **Rename, Color** und **Icon**. Ich empfehle verschiedene Blöcke in **Drums, Instrumente, Vocals** und **Effekte** aufzuteilen und zwischen diesen Platz für ein bisschen Spielraum zu lassen, falls in einem Projekt doch mehr Samples oder Instrumente zum Einsatz kommen als geplant.



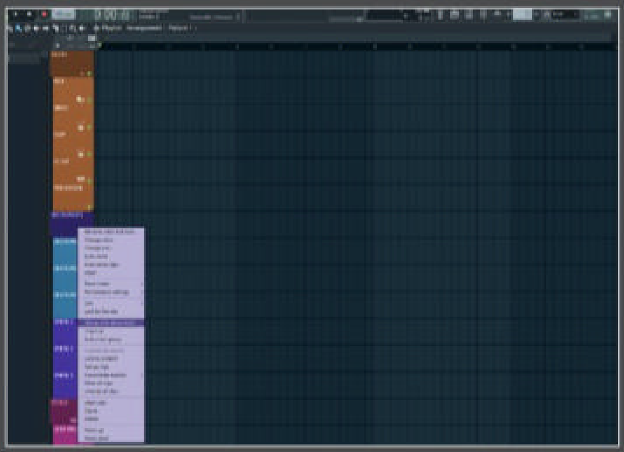
2 Busse

Um einem später im Mixing das Leben zu erleichtern, leiten wir nun alle Signale einer Kategorie in einen Bus. Das erreicht man indem man die Taste **Strg gedrückt hält** und per **Linksklick** über die einzelnen Mixer Channel **fährt** und dann auf **Route to this track only** geht. Der dadurch kreierte Bus wird natürlich entsprechend benannt und mit Farbe verziert.



3 Effekte

Bestimmte Effekte lädt man so gut wie immer in den Mixer. Sei es der **Kompressor** oder **Equalizer** auf den **Bus**, oder der **Limiter** am Ende der Kette auf dem **Master**. Laden wir die Effekte schon ins Template, erspart uns das viel Zeit. Natürlich müssen die Effekte je nach Song individuell eingestellt werden, darum lassen wir sie in der Standardeinstellung.

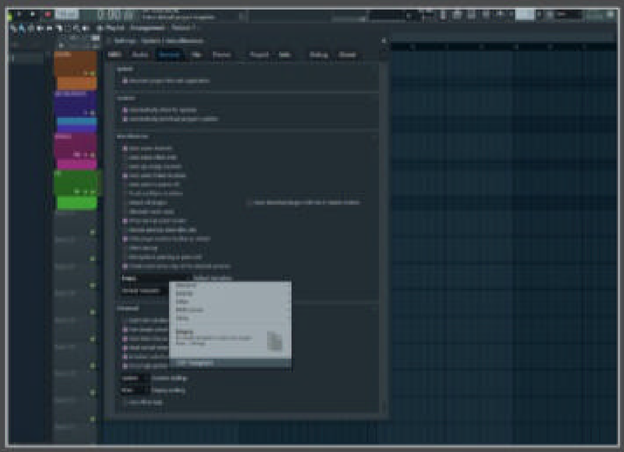


4 Name the Tracks

Gemäß Schritt 1, **benennen** und **färben** wir nun die einzelnen Tracks und verleihen ihnen die passenden **Symbole**. Zur besseren Übersicht und Ordnung ist es ratsam, Gruppen für die vier oben benannten Kategorien zu erstellen. Dazu **benennen** wir ein **Track** nach der **Kategorie** und klicken bei den einzelnen Elementen **Group with above track.**

5 Individualisierung

Jeder Mensch ist und arbeitet anders. Das **perfekte Template** für einen ist nur das, welches man sich an seine **eigenen Wünsche** und **Vorstellungen** angepasst hat. Manche mögen es bunt, manche unauffällig, manche detailliert und manche kompakt. **Experimentiere**, probiere vielleicht auch schon vorgefertigte Templates aus und finde heraus was für dich am besten passt.



6 Standardisierung

Hat man schließlich das passende Template für sich erstellt kann man es ganz einfach speichern indem man unter **File Save as template** klickt. Damit dieses Template **standardmäßig** geöffnet wird, klicke unter **Options** auf die **General settings**, scrolle ein Stück herunter und wähle unter **Default template** das gewünschte eigene **Template** aus.

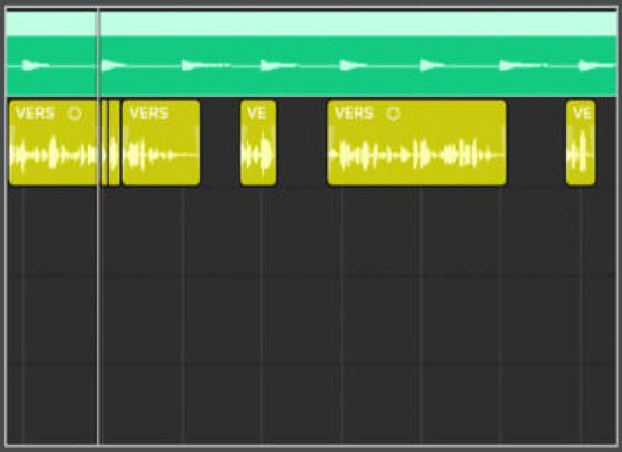
Power Producer: Logic Pro X

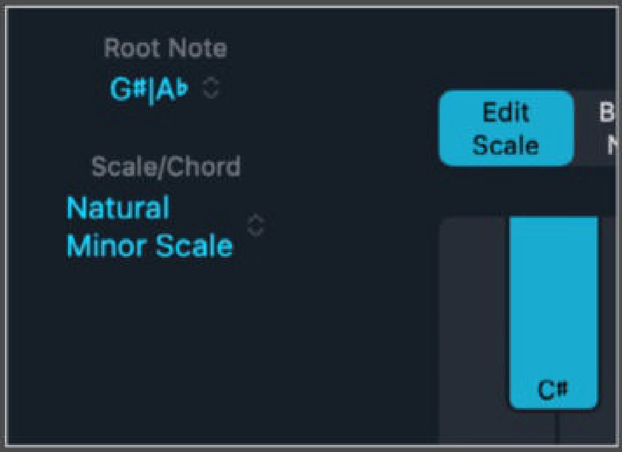
Perfekte Vocals à la T-Pain

Apple hat seine Vorzeige-DAW in den letzten Monaten nicht nur mit neuen Effekten und Funktionen ausgestattet, sondern auch älteren Plugins eine Frischzellenkur spendiert. In dieser Folge probieren wir die neue Version der altbekannten Pitch Correction aus. von Stefan Hofmann

Projektinfos

Material: Logic Pro X (Version 10.8.1)
Zeitaufwand: 40 Minuten
Inhalt: Pitch Correction mit Logic Pro X
Schwierigkeit: Fortgeschrittene





1 Unser Song

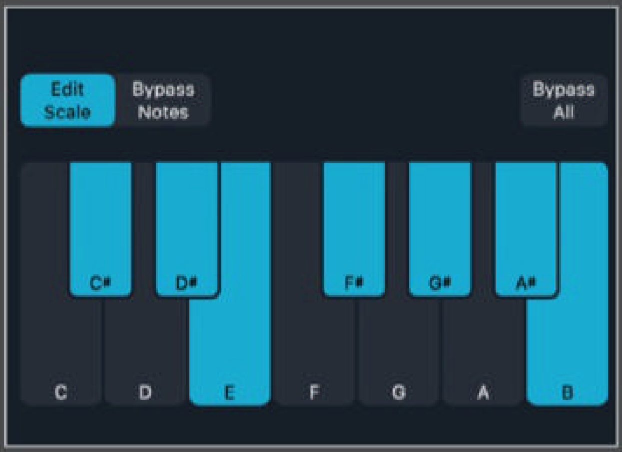
Wir haben eine Pop-Ballade geladen, die aus einem Vocal-Track und einer Pianospur besteht. Die Vocals sind etwas Out-of-Tune, jedoch sind wir mit dem Feeling der Aufnahme sehr zufrieden. Wir möchten den Song gerne etwas moderner klingen lassen und deshalb eine hörbare Pitch Correction realisieren. Doch zuerst müssen wir die Vocals vorbereiten.

2 Die Vorbereitung

Bevor wir mit der Pitch Correction beginnen, gibt es noch zwei Dinge, die wir bearbeiten möchten. Leider hat die Aufnahme etwas zu wenig Headroom, weswegen wir das Signal mit dem Gain-Plugin um 3,5 dB absenken. Als nächstes laden wir den Channel EQ und setzen einen Low-Cut bei 110 Hz, um den Bassbereich aufzuräumen und Platz für das Piano zu schaffen.

3 Pitch Correction

Nun laden wir das Plugin **Pitch Correction**. Langjährigen Logic-Nutzern dürfte die sehr moderne und übersichtliche Benutzeroberfläche der neuen Version gefallen. Wir wählen die Tonart und Skala unseres Songs – G#/Ab in der Natural Minor Scale. Über **Show Pitch** können wir die Tonhöhe des Ein- oder Ausgangssignals auf der Klaviatur anzeigen lassen.



4 Weitere Funktionen

Die Reiter **Edit Scale** und **Bypass Notes** erlauben es Nutzern, Noten aus den Rastern für die Tonhöhenkorrektur hinzuzufügen oder auszuschließen. Über die Anzeige **Correction** können wir das Ausmaß der Tonhöhenkorrektur überwachen. Über **Pitch Range** lässt sich einstellen, ob es sich um eine Stimme in einem niedrigen oder hohen Frequenzbereich handelt.

5 Make it Sound

Ein tolles Feature ist die **Neural Pitch Detection**. Diese erkennt den Tonhöhenbereich automatisch. Die wichtigsten Parameter, sind **Response** und **Tolerance**. Response bestimmt, wie schnell die korrigierte Zieltonhöhe erreicht wird, während **Tolerance** um die Hauptfrequenz eine Zone im Cent-Bereich festlegt, in der keine Korrektur stattfindet.

6 Letzte Schritte

Je höher die Werte, je weniger hörst du von der Korrektur. Wir belassen den Wert auf 0.0 ms/0 Cent, für den größtmöglichen Effekt. Ist dir der Effekt zu stark, regle die beiden Werte etwas nach oben. Anschließend kannst du das Signal mit Kompression, Hall und mehr ausstatten. Wir wünschen dir viel Spaß beim Ausprobieren, bis zum nächsten Mal.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

Power Producer: Cubase

Krachende Found-Sound-Beats

Ob Stadtgeräusche, Regen, Sturm, die Klänge von Autos, Zügen oder Straßenbahnen - unser Alltag ist voll von interessanten Sounds. Wenn du mit einem Field-Recorder oder einem Smartphone mit gutem Mikrofon unterwegs bist, findest du in vielen Situationen spannende Klänge. Ob wir es schaffen, nur aus Alltagsgeräuschen einen kompletten Beat zu bauen? Versuchen wir es gemeinsam! von Vera Schumacher

Projektinfo

Material: Cubase Artist oder Pro
Zeitaufwand: ab 30 Minuten
Inhalt: Erstellen eines individuellen Hip-Hop-Drumkits aus Field-Recordings
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Samples aussuchen

Lade zuerst Groove Agent SE als VST-Instrument, um aus Alltagsgeräuschen ein Drumkit zu erstellen und definiere ein Songtempo von 94 BPM. Wir bedienen uns der **LoFi_Ambience**-Samples aus der Cubase-Bibliothek an, du kannst aber auch eigene Field-Recordings nutzen. Lade **Lofi_Ambience_21_Airport_LD** auf Pad 1 und wechsle zum Main-Tab.

2 Bassdrum

Setze **Sample Start** und **Sample End** so, dass nur ein kurzer Ausschnitt des Field-Recording gespielt wird und stimme es mit **Coarse: -12 semi** um eine Oktave tiefer. Stelle dann auf der **Amp**-Seite eine perkussive Hüllkurve ein. Um aus dem Sample eine Bassdrum zu machen, nutzen wir das Filter **(Typ: Low Pass 24)** im Modus **Hard Clip**, mit **Cutoff: 50 Hz**.

3 Snare

Justiere die übrigen Filterparameter und die Hüllkurve für einen schnappenden Sound wie gezeigt. Auf Pad 3 laden wir das Sample **Lofi_Ambience_07_Rain_LD**, das wir in eine Snare verwandeln. Passe **Sample Start** und **End** so an, dass der Anfang des Donners zu hören ist und stelle die **Amp Envelope** perkussiv ein. Für einen knackigen Sound sorgt das Filter.

4 Hi-Hat

Wähle den Modus **Bit Red**, mit den gezeigten Einstellungen. Wie erstellen wir jetzt eine Hi-Hat? Lade ein obertonreiches Sample wie **Lofi_Ambience_05_Rain_LD** auf ein weiteres Pad. Wähle einen Part des Samples mit konstantem Pegel und stimme es um eine Oktave höher. Für eine Hi-Hat ist eine perkussive Amp-Hüllkurve gefragt, außerdem modulieren wir die Tonhöhe.

5 Weitere Sounds

Wähle auf der **Pitch**-Seite einen schnell auf Null abfallenden Verlauf mit den Werten **Coarse: 12 semi** und **Env Amnt: 15.00**. Mit den vorgestellten Techniken kannst du weitere Sounds erzeugen, wie z. B. Zaps, indem du die Tiefpass-Filterfrequenz mit rasch abfallendem Verlauf und hoher Resonanz modulierst. Klingt gut, könnte aber noch mehr knallen, oder?

6 Es muss knallen!

Route alle Samples außer Kick und Snare auf der **Main**-Seite auf **Out2**, sodass für sie ein separater Kanal erzeugt wird. Lade bei beiden Kanälen **Vintage Compressor** mit den abgebildeten Einstellungen als Insert-Effekt. Da es laut werden kann, laden wir anschließend je einen **Brickwall Limiter**. Mit deinem Drumkit kannst du jetzt einen Hip-Hop-Beat einspielen.

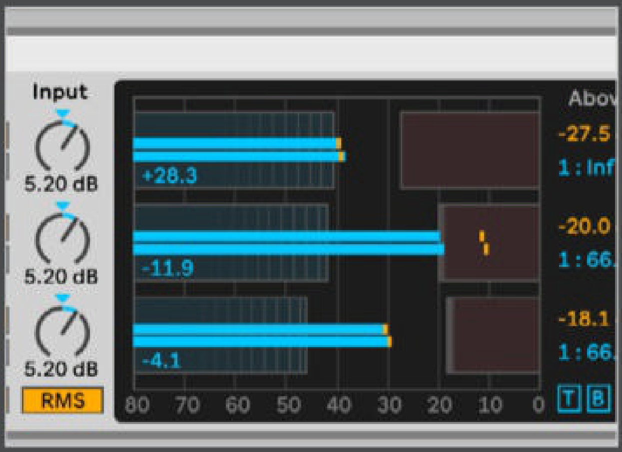
Power Producer: Ableton Live

Der (G)OTT der Kompression?

Dein Lead-Sound geht im Mix unter, deinem Bass fehlt der Glanz, die Pads klingen zu langweilig und irgendwie hat dein Mix nicht genug Energie? Ein Allrounder dagegen ist die „Over The Top“-Kompression, kurz OTT. Damit kannst du Sounds mehr Brillianz geben, sie lauter und dichter klingen lassen, oder neue Klangfarben kreieren. OTT lässt sich fast auf alles anwenden, ob im Mixing, Mastering oder zum Sound Design. Wie du Sounds damit das gewisse Extra verleihst, zeigt der folgende Workshop. von Maya C. Sternel

Projektinfos

Material: Ableton Live
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Anwendungsbeispiele für OTT-Kompression zur Verbesserung des Klangs einzelner Instrumente, im Mix und als Mittel zum Sound Design, OTT Parametereinstellung zur Hervorhebung von Charaktereingenschaften einzelner Sounds, Einsatz für extreme Klangveränderungen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 So funktioniert OTT

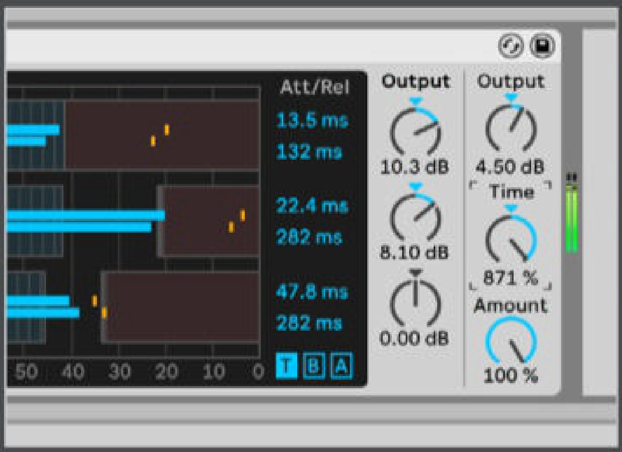
OTT ist eine Multiband-Kompressionstechnik, bei der gleichzeitig Upward- und Downward-Kompression zum Einsatz kommen. D.h. die lautesten Teile des Audiosignals werden nach unten gedrückt und somit leiser, während die leisen angehoben werden. Im Ergebnis wirkt der Sound verdichtet und laut, weil der Dynamikbereich sehr stark eingeschränkt wird.

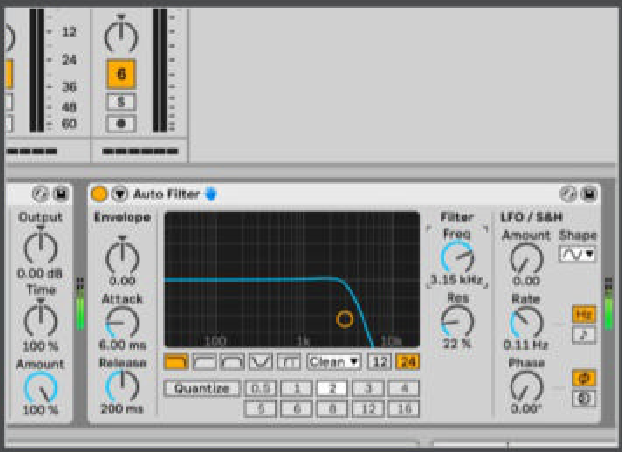
2 Mehr Glanz & Gloria

Um ein Sound richtig fett zu machen, aber dessen Grundcharakter zu erhalten, lade das OTT-Preset des Multiband Dynamics in die Spur. Justiere den oberen **Threshold**, also den der Upward-Bänder auf der rechten Seite, in dem du vorne das Band nach rechts bzw. links ziehst, oder aber den Bearbeitungsmodus A selektierst und dort die dB-Werte änderst.

3 Frequenzbänder

Starte mit dem mittleren Frequenzband und justiere dann das obere, und sofern viel Subbass im Signal ist, noch das untere. Schalte den OTT an und aus, um den Sound zu vergleichen. Nutze jetzt die Output Regler, um die Frequenzbereiche auszubalancieren. Ziel ist, dass der Grundcharakter erhalten bleibt, aber das Signal mehr Energie und Präsenz erhält.





4 Transparenz erhöhen

Besitzt dein Sound viele Transienten oder ist sehr pluggy, bewege den Parameter Time etwas nach rechts, je nach gewünschter Stärke zwischen 500 und 1000%. Bei Sounds, die einen längeren Attack haben oder legato sind, drehe Time entsprechend nach links. Time skaliert alle Attack- und Releasezeiten, wobei die Relation untereinander erhalten bleiben.

5 Sound neu design

Um den Charakter eines Lead-Sounds zu ändern, lade das OTT-Preset in eine Lead-Spur. Durch die Upward-Kompression wird der Noisefloor angehoben, so das der Sound einen höheren Geräuschanteil erhält. Um diesen zu kontrollieren, so dass der Klang insgesamt bereichert wird, lege einen Autofilter hinter den OTT. Stelle die **Filterfrequenz** auf ca. 3 kHz.

6 OTT auf Sound tunen

Lade einen Envelope Follower vor den Autofilter. Erhöhe den Gain etwas. Stelle Fall auf 32%. Mappe jetzt den Envelope Follower auf die Filter Frequency des Autofilter und erhöhe die Resonanz auf ca. 22 %. Verändere im OTT nun langsam die Übergangsfrequenz des Mid/High-Bandes und wähle die Frequenz aus, die am meisten auf den Grundsound wirkt.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

Power Producer: Studio One 6

4.934 Sounds für SampleOne XT

Die Synthesizer Mojito und Mai Tai von Studio One sind super für klassische analoge Sounds, aber ein bisschen mehr Vielfalt wäre schon cool, oder? Kein Problem, denn du kannst eigene Sounds und Wellenformen in SampleOne XT und Impact XT laden. Damit du gleich loslegen kannst, findest du stolze 4.934 Wellenformen und Synth-Tones in den Heft-Downloads. Wir zeigen dir nun, wie du mit diesen Bässe, Arpeggios, Pads und Sequenzen baust!

von Vera Schumacher

Projektinfos

Material: Studio One 6 (ab Artist-Version)
Zeitaufwand: ab 60 Minuten
Inhalt: Aus Single-Cycle-Wellenformen spielbare Synth-Sounds und packende animierte Sequenzen erstellen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Wellenformen en masse!

Entpacke die Wellenformen und Sounds aus den Heft-Downloads auf deiner Festplatte und schon geht es los! Ziehe SampleOne XT aus dem Browser in dein Projekt und lade eine der Audiodateien aus dem Ordner „Tones" der „Polyend Tracker Waves and Tones by Michael West" in den Sampler. Aktivere den **Loop**-Modus **Sustain**, sodass die Wellenform geloopt wird.

2 SampleOne füttern

Mit den Pfeiltasten über der Wellenformanzeige wechselst du zwischen den Samples des Ordners. Wir wählen die obertonreiche Wellenform **Herald Mids** an, um daraus einen Bass zu erzeugen. Aktiviere zuerst den Wiedergabemodus **Mono**. Wähle dann in der Filtersektion den Typ **LP24 Ladder**, drehe **Cutoff** ganz nach links und drehe **Env** zu etwa 3/4 auf.

3 Bass-Sound bauen

Stelle die **Amp-** und die **Filter**-Hüllkurve und die Parameter darunter für einen knackigen Bass wie abgebildet ein. Aktivere bei **FX B** den **Distortion**-Effekt im **OpAmp**-Modus und drehe **Drive** voll auf, um den Bass massiver klingen zu lassen. Noch etwas Reverb dazu, schon hast du einen coolen Bass. Wie wäre es jetzt mit einem Pad?

4 Ein Pad dazu

Lade eine 2. Instanz von SampleOne XT mit der Wellenform **VinylSymphonic 05**. Loope diese und passe die Parameter wie auf dem Bild an. Mit dem **Gater (FX2)** kannst du die Fläche rhythmisch zerhacken. Garniere sie dann mit den Insert-Effekten **Chorus** und **Room Reverb**. Für das Arpeggio nutzen wir eine 3. SampleOne-Instanz mit der Wellenform **Boxing Gnome**.

5 Noch ein Arpeggio

Aktiviere nun den **Loop**-Modus und verwandle das Sample mit den gezeigten Einstellungen in einen Pluck-Sound. Da der Sampler keinen eigenen Arpeggiator besitzt, greifen wir auf den MIDI-Effekt **(Note FX) Arpeggiator (Octave Range: 3)** zurück. Zu guter Letzt möchten wir mit Impact XT mit den „100 Void Vertex Single Cycle Waveforms" eine Sequenz erstellen.

6 Sound-Roulette

Wähle acht Samples aus und ziehe diese auf das Pad C1. Stelle dann **Trigger** auf **Loop** und **Layer Mode** auf **Round robin**. Dadurch wechselt mit jeder neuen Note die Wellenform. Kopiere für melodische Sequenzen das Pad per Copy & Paste auf weitere Pads und transponiere diese mittels **Tune** entsprechend. Experimentiere hier mit Filter und Effekten.

[1] Du findest alle Presets in den Heft-Daten.

Mix-Tricks: Lead-Sounds aufpolieren

Mehr Emotion für deine Melodien

Im fortgeschritteneren Stadium des Mischens stellt sich manchmal heraus, dass der Leadsound im Vergleich zu den restlichen Komponenten im Mix auf einmal zu flach wirkt. Das eingespielte Motiv funktioniert mit dem Sound aber wunderbar, ist also für den musikalischen Ausdruck goldrichtig? Dann gilt es jetzt dem Sound mehr Leben einzuhauchen, ohne dessen Charakter zu stark zu verändern. von Frank Schreiber

Projektinfo:

Material: FabFilter Saturn, FabFilter Pro-Q, FabFilter Pro-R, FabFilter Timeless, FabFilter Pro-C
Zeitaufwand: 20 Minuten
Inhalt: Langweiligen Lead-Sounds Charakter und Dimension verleihen, ohne den Grundsound zu stark zu verändern.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Sättigung

Wähle einen simplen Lead-Sound und schalte zum besseren Nachvollziehen seine Effekte ab. Zuerst fahren wir den Sound in die Sättigung, um ihm mehr Kontur zu verleihen und weitere Obertöne zu generieren. In unserem Beispiel erledigt das Saturn mit dem Warm Tube Algorithmus bei ca. **70% Drive**. Der Sound sollte dabei nicht zerren.

2 Mehr Fülle und Breite

Für mehr Durchsetzungskraft boosten wir im linken Kanal **4 dB** bei **7,4 kHz** und einem **Q-Wert** von **1,2** und im rechten Kanal bei **650 Hz** und **0,8** ebenfalls um **4 dB** für mehr Fülle. Dadurch wird der Sound zusätzlich frequenzabhängig im Panorama verteilt. Danach schneiden wir mit einem **Lowcut** bei ca. **120 Hz** unnötig tiefe Frequenzen weg.

3 Reverb

Hierfür brauchen wir ein wenig Räumlichkeit. Das Decay sollte nicht länger sein, als eine einzelne Note zum Verklingen braucht, um das Motiv nicht zu verwaschen und den Druck zu erhalten. In diesem Fall erledigt das ein Pro-R bei ca. **30 %** im **Mix** und **0,5s Decay**, aber auch die meisten Reverbs der DAWs liefern hierfür sehr gute Ergebnisse.

4 Textur und Bewegung

Beim Flanger ist Vorsicht geboten, weil er den Sound sehr stark verändern kann. Um unseren Grundcharakter zu erhalten, aber trotzdem mehr Textur und Lebendigkeit zu gewinnen, setzen wir ihn deshalb subtil ein. Zum Einsatz kommt NI Flair, bei **22% Feedback** und **36% Mix**. Tipp: Es kann sich auch lohnen Reverb und Flanger in der Reihenfolge zu tauschen.

5 Delay

Ein Delay mit wenig Feedback fügt eine weitere Dimension hinzu, ohne den Sound in der Tiefenstaffelung zu stark nach hinten zu rücken. Wir stellen dazu beim Timeless **14% Feedback** und **30% Mix** ein. Hier kann nach Belieben mit längeren Feedback-/Mix-Werten experimentiert werden, um den Sound optimal in den Mix zu integrieren.

6 Verdichten

Zum Schluss machen wir das Signal noch ein wenig kompakter, um dem fortgeschrittenen Mix Paroli bieten zu können. Hierzu nehmen wir einen Kompressor, wie den Pro-C, der bei einem **Threshold** von **8 dB** und einer **Ratio** von **4:1** mit recht moderaten Einstellungen eingreift. Attack liegt hier bei ca. **10 ms**, während Release bei etwa **70 ms** eingestellt ist.

INSPIRATION WANN UND WO DU WILLST

für alle Producer, DJs & Musiker

- 12 AUSGABEN AB 71,90€ IM JAHR
- ZUGRIFF AUF ÜBER 130 HEFTE IM ARCHIV
- ÜBER 1,2 TERRABYTE INSTRUMENTE & SOUNDS
- PLUS WERTVOLLE PRÄMIE DEINER WAHL

Dein Ding?
Hier geht's zum BEAT-Abo ...

Web: www.beat.de/jahresabo
Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnummer: BE00PLU22

Abo-Service falkemedia, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

PRÄMIE NACH WAHL

Finde dein Lieblingsdankeschön unter
www.beat.de/Jahresabo

$199 GESPART

REALITONE
HIP HOP CREATOR*

Dieses Instrument für den freien Kontakt Player bringt alles mit, was du für die Produktion von modernem und Old-School-Hip-Hop brauchst. Es wartet einerseits mit Hunderten inspirierender Loops und andererseits mit einem großen Fundus stilsicherer Samples auf, inklusive Drums, Bass- und Instrumentenklängen und sogar Vocals.

www.realitone.com **Prämien-ID:** F1512

ohne Zuzahlung

$139 GESPART

INITIAL AUDIO
SEKTOR*

Mit dem mächtigen Wavetable-Synthesizer Sektor bist du perfekt für moderne elektronische Stilrichtungen wie House, Techno, Trap und EDM gewappnet, was die über 750 Presets eindrucksvoll zeigen. Das Plug-in bietet über 200 Wavetables sowie eine Sampler-Engine, umfangreiche Modulationsoptionen und hochwertige Effekte.

www.initialaudio.com **Prämien-ID: F1495**

ohne Zuzahlung

229 € GESPART

ACOUSTIC SAMPLES
AS PIANO COLLECTION*

Gleich fünf virtuelle Pianos für die freie UVI Workstation erwarten Sie in dieser Kollektion. Das Spektrum reicht von einem Jazz-Piano mit einem intimen und warmen Klang bis zu dem kraftvoll und strahlend klingenden Konzertflügel Kawai-EP. Auch ein verstimmtes Klavier und ein edler Steinway-Flügel sind vertreten.

www.acousticsamples.net **Prämien-ID:** F1496

ohne Zuzahlung

$149 GESPART

IMPACT SOUNDWORKS
SHREDDAGE 3 HYDRA*

Ob packende Distortion-Riffs oder kreischende Solos gefragt sind: Shreddage 3 Hydra punktet als ausdrucksstarke virtuelle E-Gitarre für den freien Kontakt Player ab Version 5.7. Das Sample-Instrument bietet sich vor allem in Metal und Rock an und begeistert mit flexiblen Möglichkeiten, den Klang anzupassen.

www.impactsoundworks.com **Prämien-ID:** F1494

ohne Zuzahlung

* Nur solange der Vorrat reicht. Falls Software-Paket: Auslieferung als Download mit Seriennummer.

Neue Freeware-Plug-ins

von Jan Wilking

Valhalla DSP
Supermassive 3.0

Mit Supermassive kriegst du den begehrten Valhalla-Sound kostenlos in die DAW, und das neue Update auf 3.0 bietet dabei noch mehr Möglichkeiten für außergewöhnliche Hall- und Delay-Effekte. Supermassive verknüpft mehrere Feedback-Delays in einem Netzwerk, das mit dem großen WARP-Regler kontrolliert wird. Allein der Wechsel zwischen den verschiedenen Modi bewirkt umfangreiche Änderungen im Ausklingverhalten und der Interaktion der Delays. Dichte und Stereoweite lassen sich ebenso einstellen wie Modulation der Verzögerungen.

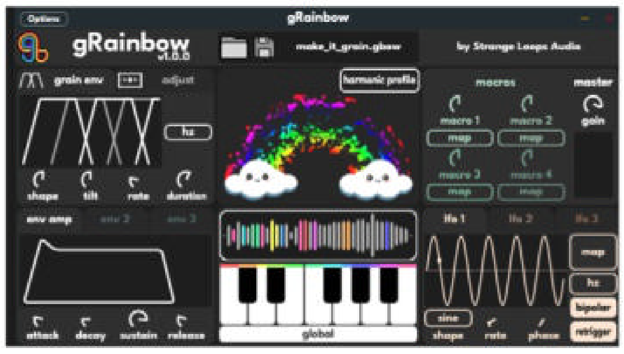
Einen guten Einstieg bekommst du, wenn du mit Depth die Modulationen herunter regelst und dann die verschiedenen Algorithmen ausprobierst. Der neue Modus Leo macht dem Namen des Plug-ins alle Ehre. Nach langsamen Einfaden geht er in eine supermassive lange Abklingphase über, die dank der nachgeschalteten Filter düster oder schrill klingen kann – perfekt für fette Synthesizersounds! Virgo ist das Gegenstück, dieser Algorithmus sorgt für einen kleinen Raum oder einfaches Delay mit geringer Dichte. Nimmst du die weiteren Parameter dazu, kann das Ganze in Richtung eines Grain-Delays gehen oder wie ein Federhall klingen, lässt dabei aber immer genug Raum für das Original-Signal.

Fazit

Supermassive wurde ursprünglich für eher schräge Effekte wie lange, rhythmisch vertrackte Delays und Reverbs entwickelt, die das Audiosignal direkt in andere Welten verfrachten und nicht so recht in das Raster gängiger Halleffekte passen wollten. Dank diverser Updates finden sich in dem Plug-in aber mittlerweile auch einige sehr musikalische und weniger experimentelle Modi, allesamt mit der von Valhalla bekannten Räumlichkeit.

Entwickler: Valhalla DSP
Web: valhalladsp.com
Preis: Freeware
Format: VST,AU,AAX

Bewertung:



Strange Loops Audio
gRainbow

gRainbow ist ein granularer Synthesizer, der einen nicht so verkopften und eher spielerischen Zugang zu der doch recht komplexen und oft schwer zu erfassenden Granularsynthese schaffen möchte. Dennoch wartet das kostenlose Plug-in mit einigen Funktionen auf, die selbst manche der komplexeren oder kommerziellen Granularsynthesizer nicht zu bieten haben. So verfügt gRainbow über eine intelligente Tonhöhenerkennung, die auch bei längeren Samples mit gewissen Tonhöhenschwankungen innerhalb des zeitlichen Verlaufs recht akkurat die Tonhöhe erkennt. Dadurch lassen sich die erzeugten Grains leichter musikalisch nutzen. Und Visualisierungen in Form eines Spektrogramms, Harmonischen Profils, Tonhöhenverteilung und Wellenform nutzen alle Farben des Regenbogens, um das Ergebnis anschaulich zu machen.

Geschwindigkeit und Länge der kleinen Teile (Grains), in die das Programm das importierte Sample zerlegt, lassen sich ebenso anpassen wie der Verlauf der Grain-Hüllkurve, die Position, die Abspielrichtung und das Panning. Und vier Makros, drei LFOs und zwei Hüllkurven stehen als Modulationsquellen zur Verfügung, um Bewegung in den Klang zu bringen.

Fazit

gRainbow bietet einen interessanten neuen Ansatz, um intuitiv und ohne großen Aufwand alle Arten von granularen Sounds zu erzeugen. Drones, Pads und Texturen sind schnell erzeugt, aufgrund der ausgefeilten Tonhöhenerkennung sind aber auch andere musikalisch spielbare Klänge möglich – abhängig vom Sample-Material, mit dem du den Regenbogen-Synthesizer fütterst.

Entwickler: Strange Loops Audio
Web: strangeloopsaudio.gumroad.com
Preis: Freeware
Format: VST, AU, LV2

Bewertung:

Geonkick
Geonkick

Geonkick ist ein Drumsynthesizer, der ähnlich wie SonicCharge MicroTonic auf die Erzeugung synthetischer Drums und Percussion ausgelegt ist, ohne dabei einen bestimmten Hardware-Drumcomputer nachzubilden. 16 Instrumente lassen sich über 16 MIDI-Noten triggern und über 16 Stereokanäle in den DAW-Mixer senden.

Die Klangerzeugung ist überraschend komplex. Jedes einzelne Instrument besteht aus bis zu drei Layern, und jedes dieser drei Layer besitzt zwei Oszillatoren und einen Noise-Generator. Die Oszillatoren können neben diversen Wellenformen wie Sinus und Dreieck auch Samples abspielen. Jeder Oszillator verfügt über eigene 1-Knopf-Hüllkurven für Lautstärke und Tonhöhe sowie ein resonanzfähiges Multimodefilter, ein weiteres Filter sowie eine Lautstärke-Hüllkurve befindet sich am Ende der Signalkette. An Effekten gibt es Kompressor und Distortion, die drei Layer lassen sich beliebig zusammenmischen. Gerade wenn man Samples und Synthese kombiniert, sind erstaunlich komplexe Drumsounds möglich. Simple, knackige Analog-Drums sind aber ebenso schnell erstellt.

Geonkick ist nicht nur Linux-Kompatibel, sondern auch OpenSource und kann daher von jedermann weiterentwickelt werden.

Fazit

Geonkick ist ein Drumsynthesizer, dessen 16 Instrumente auf eine überraschend umfangreiche Klangerzeugung zurückgreifen können. Drei Layer mit je drei Oszillatoren je Instrument, dazu Filter und Effekte – die Möglichkeiten sind genauso umfangreich wie die klanglichen Ergebnisse, von klassischer Analog-Percussion bis hin zu komplexen Drumsounds, die Samples und Synthese kombinieren!

Entwickler: Geonkick
Web: geonkick.org
Preis: Freeware
Format: LV2, VST3, Standalone

Bewertung:

Neue Effekt-Plug-ins

von Sascha Blach und Vera Schumacher

XILS-lab
Ring‘X

Der neueste Multieffekt von XILS-lab Ring‘X integriert neun Emulationen klassischer analoger Effekte. Diese lassen sich in sechs Effekt-Slots platzieren, wobei du die Reihenfolge nach Belieben anpassen kannst. Verschiedene Input-Follower lassen sich zur Modulation von Effektparametern nutzen. Einer davon erkennt die Transienten und einer die Zischlaute des Eingangssignals. Es folgen ein Gate-Modul sowie ein klassischer Envelope Follower. Eine weitere Besonderheit von Ring‘X ist die True Stereo Dynamic Engine, die es erlaubt, dein Signal in einem Stereoraum zu platzieren. Dabei kannst du die Stereoposition zufallsgesteuert modulieren.

Doch schauen wir uns mal die Effekte an: Das Multimode-Filter wurde nach dem Vorbild des analogen CMS-3320-Chips modelliert, der unter anderem in dem polyphonen Elka Synthex zum Einsatz kam. Es bietet mehrere Tief-, Hoch und Bandpassmodi mit verschiedenen Flankensteilheiten. Die Resonanz reicht bis zur Selbstoszillation und dank des Drive-Reglers sind eine warme Sättigung, aber auch kreischende Sounds ein Kinderspiel. Darüber hinaus gibt es ein 18-dB-Tiefpassfilter, für das die Schaltung des EMS VCS-3 Modell stand. Auch hier ist eine sehr musikalische Selbstoszillation möglich.

Die Modulationsfraktion von Ring‘X rekrutiert sich aus einem Chorus auf der Grundlage einer Bucket-Brigade-Delay-Schaltung, einem Phaser und einem Stereo-Delay. Auch an einen Reverb-Effekt mit den Typen Large, Medium und Small wurde gedacht. Wenn du die Filter und das Distortion-Modul mit den Typen Valve und Transistor kombinierst, lassen sich selbst zahme Synthesizer-Sounds in bissige Acid-Biester verwandeln. Praktischerweise gibt es auch einen parametrischen Equalizer mit drei Bändern, sodass du den Frequenzgang des Signals vor oder nach der Verzerrung flexibel formen kannst. In der neuesten Version wurde zudem ein Ringmodulator ergänzt – eine echte Bereicherung für metallische und disharmonische Klänge! Toll wäre noch ein Effekt zur Bit- und Sampleratenreduktion zur Klangzerstörung à la OTO Biscuit.

Jeder Effekt in Ring‘X lässt sich durch auf vielfältige Modulationsoptionen zum Leben erwecken: So kannst du z. B. die Frequenz, Resonanz und Sättigung modulieren oder die linke und rechte Delay-Zeit und das Feedback des Delays. Bei allen Modulen außer dem parametrischen Equalizer lässt sich zudem der Effektanteil steuern. Neben den bereits genannten Input-Followern stehen zwei Sequenzer für Modulationen bereit. Der Step-Sequenzer bietet gleich vier unabhängige Tracks mit bis zu 128 Steps. Der Locator Sequencer von Ring‘X ist ein origineller Modulator, der bis zu vier Takte eines Signals erfasst und durch Lokatoren gezielt Effekte zu bestimmten Zeiten auslöst. Außerdem kann der erfasste Pegelwert als Modulator genutzt werden. Klingt kompliziert? Trotz komplexer Möglichkeiten ist die Handhabung intuitiv: Die Effekte lassen sich punktgenau steuern, wie etwa ein Reverb-Einsatz am Ende eines Taktes oder ein sich öffnendes Filter bei jeder zweiten Achtelnote.

Fazit

Ring‘X begeistert als vielseitiges Werkzeug für dynamische und eindrucksvoll modulierte Effekte mit sehr musikalischem analogen Klangcharakter. Ein paar Beispiele gefällig? Rhythmische Filter- und Auto-Wah-Effekte, lebendige Modulationen sind ebenso möglich wie Ducking- oder Sidechain-Delays und -Reverbs. Oder wie wäre es mit Klangtexturen, bei denen sich die verschiedenen Effekte abwechseln? Natürlich kann man sich den einen oder anderen zusätzlichen Effekt oder einen LFO und auch einen etwas günstigeren Preis wünschen. Dies ändert aber nichts an dem sehr positiven Gesamteindruck: Wie von XILS-lab gewohnt überzeugen die Effekte mit einem sehr plastischen und musikalischen Sound, wobei besonders die kraftvollen Filtermodi zu begeistern wissen.

Entwickler: XILS-lab
Web: www.xils-lab.com
Preis: 179 Euro
Format: VST2, VST3, AU, AAX

Bewertung: ■■■■■□

iZotope
VEA

Stimmaufnahmen mit nur wenigen Handgriffen verbessern? Genau das verspricht VEA. Damit richten sich iZotope an Podcaster, Youtuber, Hörbuch/Hörspiel- und Radio-Macher. Doch auch Musikproduzenten können bei Gesangsaufnahmen von dem Plug-in profitieren, denn es bietet ähnliche Funktionen wie beispielsweise Neutron, ist aber deutlich simpler und schneller in der Anwendung. Der Voice Enhancement Assistant analysiert die Stimmaufnahme und schlägt dann mithilfe der KI ein Setting vor, das diese verbessern soll. Daraufhin lassen sich Presets wie Default, Garage Pod, Public Radio oder Sung Vocals anwenden und die Einstellungen mit den drei Reglern Clean, Shape und Boost verfeinern. Ersterer minimiert ungewollte Umgebungs- und Störgeräusche, zweiterer ist eine Art intelligenter EQ und letzterer ein Kompressor/Limiter.

In unserem Test funktionierte VEA auf Sprach- und Gesangsaufnamen solide bis gut. Clean eliminierte Umgebungsgeräusche relativ gut, zu starke Schmatzer hingegen weniger gut. Shape kann Stimmen schnell und einfach mehr Präsenz verleihen. Bei Boost gilt es aufzupassen, dass man es nicht übertreibt, denn eine überkomprimierte Stimme kann auch unschön klingen. Hinzu kommt die spannende Funktion, eigene Voice-Profile, z. B. von anderen Youtubern, zu sampeln.

Fazit

Die genannte Zielgruppe erhält mit VEA ein einfaches, günstiges Tool, das schnell eine Verbesserung der Sprachqualität erzielt, ohne dass man dafür technisches Detailwissen braucht. Natürlich sind frei nach dem Motto „shit in, shit out“ keine Wunder zu erwarten, doch eine grundlegende Professionalisierung der Aufnahmen ist damit auf jeden Fall leicht zu erreichen.

Entwickler: iZotope
Web: www.izotope.com
Preis: 29 Euro
Format: VST3, AU, AAX

Bewertung: ■■■■◧□

Test: Moog Mariana

Bässe so tief wie der Marianengraben verspricht Moog mit seinem neuen Software-Synthesizer Mariana. Ob der virtuelle Moog klanglich mit seinen Hardware-Kollegen mithalten kann? von Vera Schumacher

Features

- Bass-Synthesizer mit Dual-Layer-Architektur
- zwei Oszillatoren, Suboszillator, Rauschgenerator
- Tief- und Hochpassfilter sowie Sub-Filter
- je 3 LFOs, Hüllkurven und Zufallsgeneratoren
- flexible Modulationsoptionen
- Delay- und Chorus-Effekt, Kompressor, Saturation
- virtuelle CV
- Format: VST3, AU, AAX, iOS, AUv3
- Windows, macOS, iOS

Fakten

Hersteller: Moog
Web: moogmusic.com
Bezug: Download
Preis: 99 US-Dollar, iOS: 30 US-Dollar

▲ kraftvoller Moog-Sound
▲ flexible Filtersektion
▲ mächtige Modulationsoptionen
▲ zwei Synth-Layer
▲ tolle Presets
▲ komfortable Bedienung
▲ hoher Spaßfaktor
▼ nur monophon
▼ kein Sequenzer

Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:

Gesamt:

Alternativen

Cherry Audio Lowdown
29 US-Dollar
www.cherryaudio.com

Synapse Audio The Legend
95 Euro
www.synapse-audio.com

Arturia Mini V
199 Euro
www.arturia.com

Mariana's Bässe sind so fett wie Jabba the Hutt nach einem ausgiebigen Mittagessen. Wir sind beeindruckt!

Software-Synthesizer gibt es wie Sand am Meer, doch wenn Moog „The next Evolution of Moog Bass" präsentiert, dann wird die Messlatte hochgelegt. Mariana ist als Plug-in für PC und Mac sowie als iOS-App erhältlich. Der Synthesizer hat charakteristische Merkmale beider Instrumente und auch Features des Minimoog und Subsequent 25 geerbt, bringt aber auch eine Menge eigene DNA ins Spiel.

Mariana verfügt über zwei Oszillatoren, deren Wellenformen individuell wählbar sind. Oszillator 2 kann in der Stimmung angepasst werden. Mit dem Duty-Cycle-Regler lässt sich das Timbre beider Schwingkreise verändern, was bei Rechteckwellen zur Pulsweitenmodulation führt. Zusätzlich bietet der Synthesizer eine Hard-Sync-Funktion für schneidende Sounds, einen Sub-Oszillator mit verschiedenen Wellenformen und einen Rauschgenerator mit einstellbarer Charakteristik. Eingefleischte Moog-Fans werden von den Filtern nicht enttäuscht sein. Typisch Moog, reich an Charakter und Wärme. Ein Tief- und ein Hochpassfilter lassen sich seriell und parallel verschalten. Alternativ kann auch das Hochpassfilter nur auf das Rauschen wirken. Bei beiden Filtern reicht die Resonanz bis zur Selbstoszillation und die Flankensteilheit ist zwischen 6, 12 und 24 dB wählbar. Vorsicht: Bei hohen Resonanzwerten wird es sehr laut! Sogar der Suboszillator hat sein eigenes resonanzfähiges Filter. Mit dem Regler Dual Osc Spread kannst du die beiden Oszillatoren für einen besonders breiten Sound im Stereopanorama verteilen.

Modulationsmonster

Auf der Cntrl-Seite befindet sich eine reichhaltige Auswahl an Modulationswerkzeugen einschließlich dreier LFOs, dreier Hüllkurven und zweier Random-Generatoren. Das Besondere: Jeder Regler auf dieser Seite ist auch modulierbar. Ein Klick auf das M-Symbol öffnet den Editor, in dem du die gewünschte Modulationsquelle auswählen kannst. Zur Auswahl stehen nicht nur interne Modulatoren, sondern auch MIDI-Befehle und acht virtuelle CV-Eingänge. Du kannst auch die Modulationsintensität mit MIDI-Controllern wie Anschlagsstärke, Modulationsrad oder Aftertouch beeinflussen. Verschiedene Funktionen zur Transformation des Modulationssignals laden zu weiteren Experimenten ein.

Doppelte Bass-Power

Aber da geht noch mehr! Denn Mariana hat zwei der beschriebenen Synth-Layer. Damit kannst du massive Stacks erzeugen oder den Synthesizer duophon spielen. Auf der Output-Seite lassen sich die Lautstärke und die Stereo-Positionierung der beiden Synth-Layer justieren. Ein hochwertiger Saturation-Effekt mit Tube-, Tape- und Drive-Optionen veredelt das Klangbild. Hinzu kommen ein Stereo-Delay für das erste und ein Chorus für das zweite Synth-Layer. Ein integrierter Kompressor sorgt für Pegelausgleich und konstante Lautstärke. So beeindruckend die Features von Mariana auch sind, es gibt durchaus Platz für Verbesserungen. Zum einen fehlt eine Möglichkeit für Keyboard-Splits. Zum anderen hätte ein Arpeggiator oder Step-Sequenzer Mariana eine zusätzliche kreative Ebene verliehen – eine verpasste Chance. Und für das duophone Spiel wäre ein Ringmodulator genial.

Direkte Interaktion mit anderen Moog-Plug-ins

Ein echtes Highlight sind die jeweils acht virtuellen CV-Eingänge und Ausgänge des Mariana, die eine Interaktion mit anderen Moog-Plug-ins erlauben. So können die LFOs, Hüllkurven und Zufallsgeneratoren auch genutzt werden, um Effektparameter der Moogerfooger-Plug-ins zu modulieren. Wie wäre es z. B., das Filter des Mariana mit der Hüllkurve des MF-101S Lowpass Filter zu modulieren, die von einer Bassdrum getriggert wird? Ebenso kannst du den Oszillator der MF-107S FreqBox oder eine zweite Mariana-Instanz als Modulator nutzen. Schade nur, dass seine Oszillatoren keine CV-Signale zur Audioratenmodulation ausgeben. Wenn du ein DC-gekoppeltes Audio-Interface besitzt, kannst du Mariana auch in ein Hardware-Modularsystem einbinden. Genial!

Fazit

Mariana ist nicht nur ein Name, sondern ein Versprechen für fetten Sound. Bereits ein Layer des Synths kann unheimlich fett und breit klingen und den Raum zum Beben bringen. Kombiniert man zwei, drückt der virtuelle Moog mit seinem massiven Sound alles weg. Aber auch delikatere Klänge wie sanftere Bässe und Plucks beherrscht der Synthesizer mit Leichtigkeit. Der charakteristische musikalische Moog-Sound ist omnipräsent und macht Mariana zu einer hervorragenden Wahl für klassische analoge Klänge wie alle erdenklichen Bässe, aber auch Leads, Drum-Sounds und Effekte.

Mehr zum Thema

Test: Rhythmizer Ultra

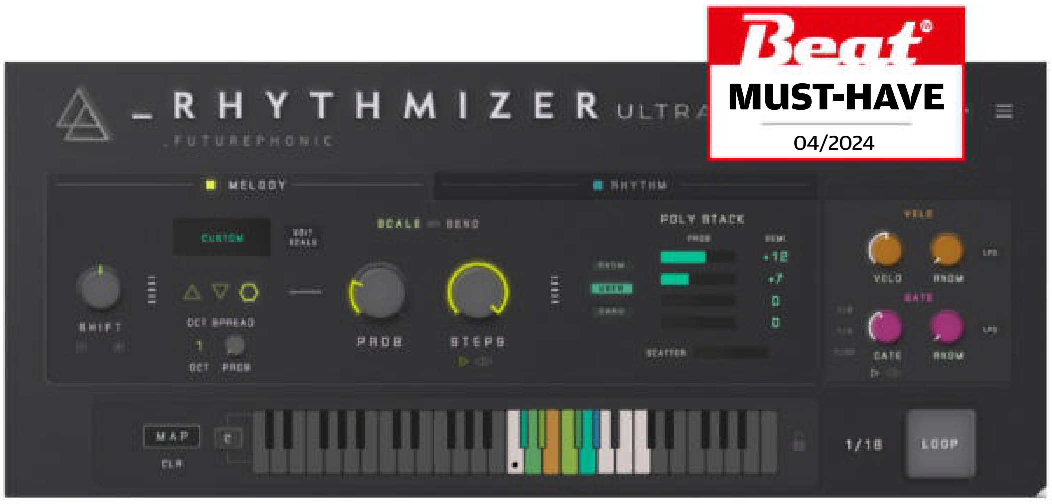
Der Rhythmizer Ultra ist ein MIDI-Noten-Generator, der auf Basis einer MIDI-Note unendlich viele Zufallsnoten generiert, mit dem sich in Sekunden Beats, Melodien und Harmonien erstellen lassen. Dabei stellt der Rhythmizer Ultra eine dezidierte Kontrolle über Grooveparameter, Tonhöhe und Dynamik bereit, inklusive Echtzeit Modulationen. Das klingt vielversprechend genug, um einmal genauer hinzuschauen, was den Rhythmizer Ultra ausmacht? von Maya Consuelo Sternel

Mit dem Rhythmizer Ultra A verspricht Futurephonic „A single note, a universum of sound" und man könnte das auch schon als Bedienungsanleitung sehen. So einfach funktioniert es nämlich: Rhythmizer laden, Clip mit einer langgezogenen MIDI-Note anlegen, abspielen und einem MIDI-Instrument zuführen. Dann ein wenig an den diversen Reglern des Rhythmizer Ultras drehen und schon entstehen dabei in sich variierende Melodien, Arpeggios, Basslines, Drones oder Drum Grooves. Soweit, so gut. Aber was, wenn beim Experimentieren mit den Reglern eine geniale Phrase entsteht, die sich leider nicht wiederholen lässt? Kein Problem, denn alles, was nach dem Start des Clips musikalisch entsteht, wird als MIDI Clip aufgezeichnet und kann nach stoppen des Sequenzer einfach in eine MIDI-Spur gezogen und dort weiter bearbeitet werden!

Ein Ton – Grenzenlose Optionen

Der Rhythmizer Ultra ist in verschiedene Sektionen aufgeteilt, deren dazugehörigen Parameter sich farblich unterscheiden. Um beispielsweise eine Melodie oder ein Arpeggio zu erzeugen, wird also ein MIDI-Clip mit einer durchgehenden Note programmiert. Ab dann über nimmt der Rhythmizer. In der Rhythm-Sektion bestimmt man einen Notenwert, z.B. 1/16, der als Basis des Grundbeats dient. Mittels Densitiy stellt man ein, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Ton auf jedem Schlag des gewählten Notenwerts gespielt wird, wobei jeder Durchgang variiert. Wer lieber ein festes Muster bevorzugt, kann zum Step Sequenzer wechseln, und dort ein gleichbleibendes Rhythmusmuster festlegen. Mit den drei Groove-Reglern, denen jeweils ein Notenwert zugeordnet wird, werden Wahrscheinlichkeitswerte für rhythmische Abweichung festgelegt. Optional lassen sich über Swing und Humanize kleine Timing-Abweichungen bzw. etwas Swing-Feeling hinzufügen.Das Prozedere funktioniert genauso, wenn statt eines MIDI-Synth ein Drum Sampler lädt oder aber ein Sampler mit zerlegten Samples, wie z.B. Vocals. Hier ergeben sich mit etwas Feinjustierung spannende Vocal Chop Phrasen oder Drum Fills.

Um beim Beispiel der Melodiefindung bzw. eines Arpeggios zu bleiben, wird in der Melody-Sektion eine Tonart ausgewählt. Dazu können Anzahl, Tonhöhe, Wahrscheinlichkeit möglicher Tonhöhenänderungen, zusätzliche Oktavsprünge und Pitch-Bend-Effekt eingestellt werden. Ausformen lässt sich der Ton mittels Velocity und Gate: Depth, Rate, Offset, Random oder auch LFO-Modulation bieten hier vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten an.



Der MIDI-Noten-Generator Rhythmizer Ultra macht nicht nur optisch eine gute Figur.

Kreative Kontrolle

Um dem Sound noch mehr Vitalität zu geben, können in der Modulations-Sektion bis zu vier Modulatoren aktiviert und via CC unterschiedlichen Parametern zugeordnet werden. Erfreulicherweise finden sich schon vorgefertigte MIDI-Maps für Serum, Diva, Pigments und Vital.

Alle Parameter des Rhythmizer Ultras lassen sich auf einen MIDI Controller mappen und bequem von dort aus bedienen. So kann man einfach mal den Loop-Taster gedrückt halten und dabei durch die Looplängenwerte scrollen oder das Tempo halbieren bzw. verdoppeln. Das gibt spannende Stutter-Effekte. Und auch wenn mehrere Instanzen des Plugins im Einsatz sind, bleibt die CPU-Auslastung bei 1%.

Fazit

Der Rhythmizer Ultra ist eine wahre Inspirationsquelle und Ideengeber für alle, die gerne mit MIDI-Instrumenten produzieren. Die Oberfläche ist übersichtlich und sobald man sich mit den einzelnen Ansichten vertraut gemacht hat, sehr einfach und intuitiv zu bedienen. Die Möglichkeiten sind riesig und durch die Echtzeit-Kontrolle aller Funktionen und der Modulationsmöglichkeiten ergeben sich immer wieder aufs Neue ungeahnte, und vor allem musikalische Ergebnisse. Das dabei alles als MIDI-Clip im Plugin aufgezeichnet und per Drag&Drop weiter bearbeitet werden kann, ist nicht nur ein Timesaver, sondern hält den kreativen Workflow am laufen. Der Spaßfaktor ist groß, die Ergebnisdichte rasant und das versprochene Klanguniversum geht tatsächlich auf!

Mehr zum Thema

Features

- MIDI-Zufallsnoten-Generator
- Generiert Melodien, Harmonien, Beats
- Umfassende Kontrollmöglichkeiten
- Drag-To-MIDI
- Erstellen eigener Skalen
- Ergonomischer Step Sequenzer
- LFO-Pitch Bending
- VST3, AU
- Windows 10 / Mac OS 10.11 oder höher

Fakten

Hersteller: Futurephonic
Web: futurephonic.co.uk
Bezug: Website
Preis: 46 Euro

▲ Kreativtool für Producer
▲ Sehr musikalische Ergebnisse
▲ Flexibilität und Vielfalt
▲ intuitive Bedienung
▲ Großer Spaßfaktor

Klang: ■■■■■■
Bedienung: ■■■■■■
Preis/Leistung: ■■■■■■
Gesamt: ■■■■■■

Alternativen

AudioModern Riffer
47 Euro
audiomodern.com

Pitch Innovations Groove Shaper
45 Euro
pitchinnovations.com

Test: Arturia V-Collection X

Arturia hat die beliebte Kollektion mit weiteren virtuellen Nachbauten von Vintage-Klassikern, aber auch moderner digitaler Klangerzeugung und akustisch-synthetischen Hybridsounds ausgebaut und ältere Instrumente klanglich aufpoliert. von Jan Wilking

Features

- Software-Bundle aus 39 Instrumenten
- 6 neue Instrumente
- Acid-V, MiniFreak V, CP-70
- Augmented Brass/ Woodwind/GrandPiano
- 3 neue Expansion-Packs
- Soundbrowser mit über 9.000 Presets
- Standalone, VST/VST3/ AAX/AU/NKS
- ab Windows 10 und Mac OS 11.0

Fakten

Hersteller: Arturia
Web: arturia.com
Vertrieb: Tomeso
Preis: 549 Euro

▲ Geschmackvolle Mischung
▲ Moderner Digitalsynthesizer
▲ Erweiterte TB-303
▲ Polyphoner Minimoog
▲ Gelungene CP-70 Emulation
▲ Neue akustische Hybridklänge
▲ Viele neue Presets
▼ Keine Drum-Machines

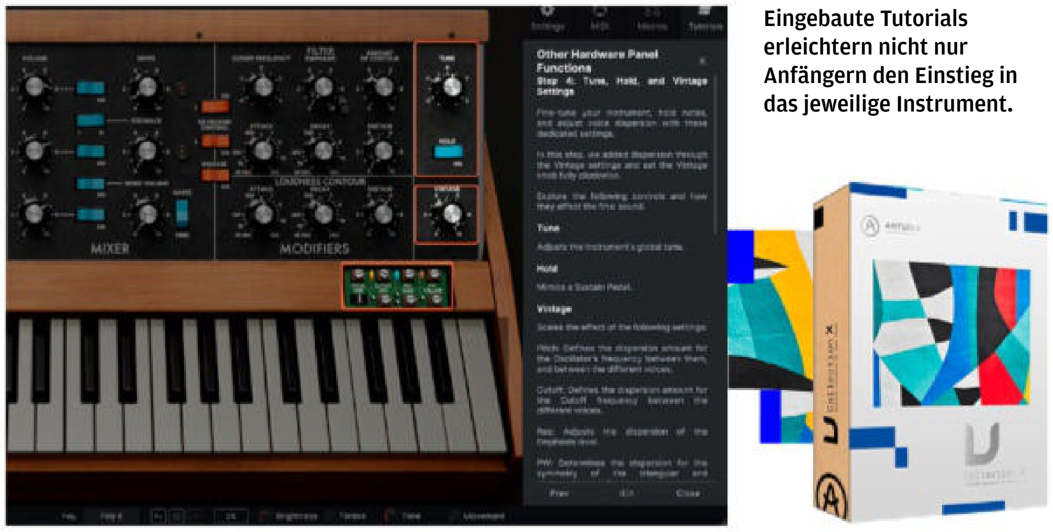
Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

Native Instruments Komplete 14
ab 599 Euro
native-instruments.com

Steinberg Absolute 6
499 Euro
steinberg.de

Spectrasonics Omnisphere
395 Euro
spectrasonics.com



Eingebaute Tutorials erleichtern nicht nur Anfängern den Einstieg in das jeweilige Instrument.

Arturias V-Collection wächst immer weiter und enthält in Version X satte 39 Instrumente sowie tausende Presets. Spektakuläre Neuheiten sind nicht dabei, da Highlights wie MiniFreak V und Acid V schon länger als separate Software erhältlich sind. Die 6 zusätzlichen Instrumente erweitern zusammen mit einigen komplett überarbeiteten älteren Emulationen sowie den neuen Expansions die klanglichen Möglichkeiten des Bundles aber umfangreich.

TB-303 on Acid

Acid V bildet die legendäre Bassline Roland TB-303 nach. Klanglich gibt es zwar einige Alternativen, die den Sound des Originals noch etwas besser treffen. Dafür punktet Arturias Version aber vor allem mit dem Sequenzer, der deutlich mehr Optionen bietet und intuitiver zu bedienen ist. In Verbindung mit den flexiblen Modulatoren und der umfangreichen Ausstattung an Effekten kann Acid V Sounds und Sequenzen erzeugen, die weit über die klassischen 303-Pattern hinausgehen. Praktisch dabei: Der Sequenzer sendet auch MIDI-Noten an externe Klangerzeuger.

Digitaler Freak 2.0

MiniFreak V ist die virtuelle Version des gleichnamigen Synthesizers von Arturia und bietet den gleichen Funktionsumfang wie die Hardware. Die analogen Filter werden im Plug-in durch digitale Emulationen ersetzt, die klanglichen Unterschiede sind aber gering. Zwei Oszillatoren lassen sich mit verschiedenen Algorithmen bestücken, in der gerade erschienenen Version 2 sind ein Wavetable-Oszillator sowie eine flexible Unisono-Funktion hinzugekommen. Weitere Details findet ihr im Test des MiniFreak 2.0, in der vorherigen Ausgabe.

Polyphoner Minimoog

Die Minimoog-Emulation Mini V, bisher eher das Mauerblümchen in der V-Collection, hat eine Rundumerneuerung erfahren. Das Highlight ist dabei die Polyphonie, Mini V4 lässt sich jetzt auch mehrstimmig spielen. Da die gesamte Audio-Engine überarbeitet wurde, klingt der virtuelle Minimoog auch deutlich überzeugender als bisher. Hinzu kommen eine verbesserte Oberfläche, Arpeggiator, Modulatoren und Effekte. Das bringt klanglich deutlichen Mehrwert gegenüber V3.

Neue E-Pianos

Die Sparte der E-Pianos wird in Version X ebenfalls ausgebaut. Die Wurlitzer-Emulation hat eine neue Bedienoberfläche erhalten, zudem wurde unter der Haube das Physical-Modeling verbessert und neue Effekte gibt es auch. Ganz neu ist das CP-70 V, eine Nachbildung des bekannten elektro-akustischen Pianos. Arturia nutzt hierfür eine Kombination aus Samples und Physical Modeling und die Ergebnisse wissen durchaus zu gefallen. Der spezielle Sound des Yamaha CP-70, drahtiger und durchsetzungsfähiger als ein akustisches Piano, wurde überzeugend eingefangen.

Akustik trifft Synthese

Auch die Augmented-Serie wird in Version X weitergeführt. Arturia kombiniert hier akustische Instrumente mit einem synthetischen Layer und will sie so auch in moderner Musik nutzbar machen. Das Ziel sind spezielle Signature-Sounds – wenn du auf der Suche nach ultra-realistischen Nachbildungen ist, gibt es bessere Alternativen.

Zu Strings und Voices gesellen sich in Version X noch Brass, basierend auf Blechbläsern, Woodwind mit Holzbläsern als Ausgangspunkt sowie Grand Piano für das akustische Klavier. Jeder Sound besteht aus zwei Layern, zwischen denen du mit dem großen zentralen Regler überblenden kannst. Das sorgt in Verbindung mit dem integrierten Arpeggiator und den Effekten für interessante Morph-Sounds, die mit reinen Sample-Libraries nicht so einfach möglich sind.

Fazit

Die V-Collection ist ursprünglich als reine Sammlung analoger Klassiker gestartet, aber mit jeder Neuauflage hat sich das Portfolio erweitert. Mit Acid-V, Minimoog V4 und CP-70 V gibt es zwar auch in V-Collection X neue oder umfangreich überarbeitete Emulationen von Vintage-Legenden, dazu gesellen sich aber Eigenentwicklungen wie der moderne MiniFreak mit verschiedenen digitalen Algorithmen wie FM, VA, Physical Modeling und Wavetables und neue Modelle der Augmented-Serie für akustisch-synthetische Hybridklänge. Digitales Arpeggio und analoge 303-Sequenz mit einer morphenden Klarinette kombinieren – wieso eigentlich nicht?

Weshalb sich Arturia aber weiterhin dem Thema Drums komplett verweigert, können wir nicht ganz nachvollziehen.

Mehr zum Thema

Test: Loopcloud Drum & Play

Dass Loopcloud zu den größten Anbietern von Samples zählt, dürfte hinreichend bekannt sein. Doch mit der Groovebox Drum und dem Synthesizer Play haben sie auch eigene Instrumente vorzuweisen. Was diese Tools können und wie sie die Cloud integrieren, erfährst du hier im Test. von Philipp Sterczewski

Loopcloud zählt zu den umfangreichsten Quellen für frische Samples. Die Einrichtung eines Accounts bei Loopcloud ist schnell erledigt. Das Antesten ist 14 Tage zunächst kostenfrei möglich. Danach kann man sich entscheiden für welches des Abomodelle man sich entscheiden möchte. Der Einsteigertarif Artist ist für 6,99 Euro monatlich (jährlich 70 Euro) zu bekommen und umfasst einen Speicher von 5 GB. Der Studio-Tarif kostet 10,99 Euro monatlich (111 Euro jährlich) mit 50 GB Speicherumfang. Für die Profis gibt es den Professional-Tarif mit 250 GB Speicher für 19,99 Euro monatlich bzw. 200 Euro jährlich. In allen Tarifen hat man Zugriff auf über 4 Millionen Sounds, sowie auf die Plug-ins Drum und den Synthesizer Play. Letztere lassen sich als VSTs auch unabhängig von Loopcloud in beliebigen DAWs verwenden.

Bumm Bumm Tschack! Die Bedienoberfläche des Loopcloud-Plug-ins Drum.

Drum

Drum ist eine virtuelle Drum-Maschine mit einer erfreulich einfachen Bedienung. Es gibt 16 Pads die sich mit Samples belegen lassen. Im Store stehen über 280 Soundpacks mit jeweils mehreren Kits zur Auswahl, die sich je nach Musikgeschmack nach Genre oder Label sortieren lassen. Sollte trotz der ungeheuren Menge an Drum-Sounds die Inspiration verloren sein, kann man entweder eigene Samples auf die Pads legen, (dazu genügt ein einfaches Drag and Drop des gewünschten Sounds) oder man setzt den Kit Generator ein, mit dem sich zufällige Kits zusammenstellen lassen. Eine wirklich kreative Funktion. Die einzelnen Drums können im Mixer als Einzelspuren abgemischt werden. Dank der zwei Send-Effekte und der vier gut klingenden Master-Effekte lassen sich die Drums zusätzlich aufpolieren. Im unteren Drittel des Plug-ins ist zum einen der Sample-Player integriert, in dem sich zwischen den einzelnen Samples durchklicken lässt, zum anderen aber auch die Tuning-Einstellungen, mit denen die Samples in der Hüllkurve und Lautstärke anpassbar sind. Wenn gewünscht, können die Samples anhand eines Filters auch frequentiell bearbeitet werden. Darunter ist direkt der Step-Sequencer mit bis zu 16 programmierbaren Steps und bis zu acht Pattern, um feine Rhythmus-Strukturen aufzubauen. Bei Bedarf können auch diese Pattern zufallsgesteuert werden. Der Clou des nutzerfreundlichen Workflows ist die Export-Funktion, mit der sich mit nur einem Klick, der programmierte Beat exportieren lässt und direkt als Audioloop in die DAW hereinziehen lässt.

Play

Die Oberfläche des Synthesizers Play wirkt zunächst etwas rudimentär mit nur einer Hüllkurve, einem resonanzfähigem Tiefpassfilter, einem Outputregler, sowie dem Mod- und Pitchwheel. Doch um die Audiobearbeitungsmöglichkeiten zu vertiefen, muss man oben lediglich auf das Tab Advanced klicken. Auf die Klangerzeugung mit Oszillatoren kann man zwar keinen Einfluss nehmen, was etwas schade ist. Dafür können die geladenen Samples ein wenig bearbeitet werden, sei es durch Modulation mit dem Pitch LFO, oder per Stretch-Algorithmus mit verschiebbaren Formanten. Wenn gewünscht, können die Samples auch per Tilt-Q verfeinert werden oder einen Lo-Fi-Charakter verpasst bekommen. Die Filtersektion ist sehr gut ausgestattet, sei es aufgrund mehrerer Modi oder auch mit dem dazugehörigen Filter LFO. Mit dem Chorus, Delay und Reverb gibt es zudem drei gut klingende Effekte. Ein Limiter sorgt für den nötigen Punch der Sounds.

Die Klangauswahl mit hunderten Presets ist kategorisiert wie beispielsweise in Bässe, Keys, Synths, Pads, Strings und Wind & Brass. Darüber hinaus kann man auch die Sounds nach Genre filtern lassen. Nachschub gibt es über den Store, der Unmengen an Samplepacks bereit hält. Das ist auch eine der Stärken von Play, Samples aus verschiedenen Packs miteinander zu kombinieren, um Neues entstehen zu lassen.

Fazit

Der effiziente Workflow beider Tools durch sofort abrufbare Klänge und die aufs wesentliche konzentrierten Bedienoberflächen gehören definitiv zu den Stärken beider Tools. Die Soundqualität der Instrumente ist gut bis sehr gut, vor allem die über 1000 Drum-Oneshots von Drum begeistern. Kreative Grooves sind im Handumdrehen erstellt. Durch die erstklassigen Filter im Browser erspart man sich viel Zeit bei der Suche nach passenden Sounds.

Mehr zum Thema

Features

- 16 Pads (Drum)
- Kit-Generator (Drum)
- Export-Funktion (Drum)
- 16-Step-Sequenzer mit acht Pettern (Drum)
- Mixer (Drum)
- 280 Soundpacks (Drum)
- 300 Presets /Play)
- flexibles Multimode-Filter (Play)
- VST2, VST3, AU
- Windows und macOS: 64 Bit

Fakten

Hersteller: Loopcloud
Web: loopcloud.com
Bezug: Download
Preis: ab 7 Euro monatlich

- ▲ große Auswahl an Soundpacks
- ▲ Import eigener Samples (Drum)
- ▲ direter Export (Drum)
- ▲ flexibler Step-Sequenzer (Drum)
- ▲ Kit Generator (Drum)
- ▲ gute Effekte
- ▲ effizienter Workflow
- ▲ Browser
- ▼ wenig Bearbeitung bei Klangerzeugung (Play)

Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

Audiomodern Playbeat 3
69 Euro
audiomodern.com

Rob Papen Punch 2
149 Euro
www.robpapen.com

FXpansion Geist 2
179 Euro
fxpansion.com

Neue Sounds & Samples

von Phillipp Sterczewski

Industrial Strength
Nu Groove Disco

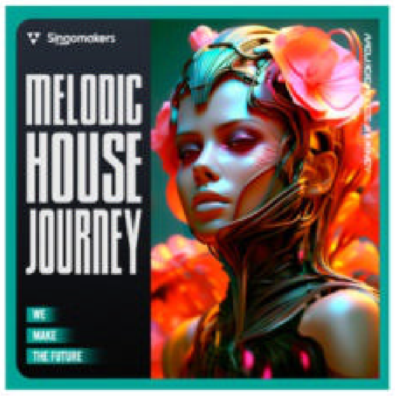
Spüre den Groove und tauche ein in das Disco-Feeling mit der 1,2 GB Loopsammlung Nu Groove Disco. Hier wird zeitloser Disco-Sound mit modernem Funk/Soul raffiniert kombiniert. Die Basis bilden fünf Construction-Kits die sich aus Loops mit Drums (53), Bässen (45), Gitarren (30), Keyboards (23), Synthesizern (23), Vocals (19) und Einzelsamples (151) zusammensetzen. In jedem der Kits sind zwischen 20 und 30 Loops, aus denen sich ein gutes Song-Gerüst aufbauen lässt. Kräftig stampfende Kicks treffen hier auf wunderbar knurrende Basslines aufeinander. Erfreulich ist, dass die Drums weitgehend ohne Effektierung auskommt. Diese werden von den entspannenden Rhodes- und Piano-Klängen bestens umrahmt. Von den Gitarren kann man schöne kurze Licks erwarten.

Fazit
Nu Groove Disco ist erklassiger moderner Disco-House, aus dem dennoch die Wurzeln herauszuhören sind. Ideal für Einsteiger, die den populären Discosound selbst produzieren wollen.

Entwickler: Industrial Strength **Web:** industrialstrengthrecords.com
Preis: 21 Euro **Format:** WAV, MIDI

Bewertung:

Singomakers
Melodic House Journey



Eine sehr exquisite Sammlung an Housemusik-Klängen bietet Melodic House Journey von Singomakers. Die rund 700 MB sind gespickt mit erstklassigen ungewöhnlichen Instrumenten. Das Angebot der Loops umschließt 19 Duduks, 125 Drums, 17 Fujaras, 24 indische Flöten und je 20 Bässe, Pads, Arpeggios und Klarinetten. Letztere sind trocken und ausdrucksstark, angenehm sphärisch erklingen die Pads. Die flötenähnlichen Fujaras liefern mit den indischen Flöten gute Inspirationsquellen. Der Charakter der Synth-Arpeggios ist eher diffus und teils minimalistisch. Sehr gelungen sind auch die Drums mit ihren abwechslungsreichen Percussions. Die 20 Soundeffekte sind eher für Science-Fiction geeignet.

Fazit
Um exotische Elemente in eine House-Produktion einfließen zu lassen, ist Melodic House Journey genau das richtige. Auch für esoterischen Zwecke und Deep House bieten sich die Samples und 40 MIDI-Sequenzen an.

Entwickler: Singomakers **Web:** singomakers.net
Preis: 35 Euro **Format:** WAV, MIDI

Bewertung:

Applied Acoustics Systems
Ice Crystals

Komplex und abstrakt aber immer abwechslungsreich ist das neue Expansionpack Ice Crystals von AAS. Die mitgelieferten 100 Presets sind sowohl für den Akustik-Synthesizer Chromaphone 3, als auch für den kostenlosen AAS-Player nutzbar und wurden von Sounddesigner Richard Veenstra zusammengeschraubt. Etwas beängstigend erklingen die Plucks und die wenigen Bässe sind ziemllch rau. Für Industrial oder IDM, sind die Drums ganz passend. Vor allem die Kicks haben ordenttlich Punch. Da hätten es gern mehr sein dürfen. Die eisigen Glockenklänge sind vielseitiger, sowohl bei den Bells als auch in Kombination mit dem Layers. Bei den Arpeggios und der Rhythmics-Sektion gibt es viele komplexe und auch abstrakte Rhythmen, die ganz interessant klingen.

Fazit
Insgesamt bietet Ice Crystals eine nützliche Ergänzung, vor allem wenn man industrielle, scharfe, ungeschliffene Klänge oder cineastische Soundscapes benötigt. Weiche Pads oder Streicher findet man hier nicht.

Entwickler: AAS **Web:** applied-acoustics.com
Preis: 39 US-Dollar **Format:** AAS-Player, Chromaphone 3

Bewertung:

Frontline Producer
Essential Instrumental

Einen bunten Strauß mit elf instrumentalen Construction-Kits bietet das 2 GB Paket Essential Instrumental. Hier werden ausschließlich Loops zwischen 74 und 100 BPM angeboten. Die Einteilung der Loops ist wie folgt: 151 Gitarren, 108 Bratschen, 119 Geigen, 80 Cellos, 65 Percussions, 37 Drums, 24 Synth-Bässe, 12 E-Bässe, 17 Upright Bässe, 31 Pianos und 42 Combi-Instrumente. Der Effekteinsatz variiert – von ganz clean bis hin zu langen Hall- und Delayfahnen ist alles dabei. Bei den Gitarrenloops kommen die Effekte gut zur Geltung. Nebem dem fesselnden Klang der Geigen, begeistert auch die emotionale Tiefe der Steinway-Pianos, sowie die dynamischen Drums und Bongos.

Fazit
Für melancholische, cineastische, Downtempo-, Pop und Rockmusik und sogar Klassik bieten die vorgefertigten Song-Arrangements von Essential Instrumental attraktive Loops. Schade dass es keine Einzel- oder gar Multisamples gibt.

Entwickler: Frontline Producer **Web:** loopmasters.com
Preis: 41 Euro **Format:** WAV

Bewertung:

NOVA UKRAINE
MYKOLAIV, in Southern Ukraine, is one of many cities and towns currently facing the direct effects of Russian aggression.
They're not in line for a concert.
Residents of Mykolaiv, Ukraine, wait in line every day for drinking water.
You can help today.
novaukraine.org/donate

Hands-On: Top-Ten-Sounds nachbauen

Track Spotlight

Demo Dua Lipa

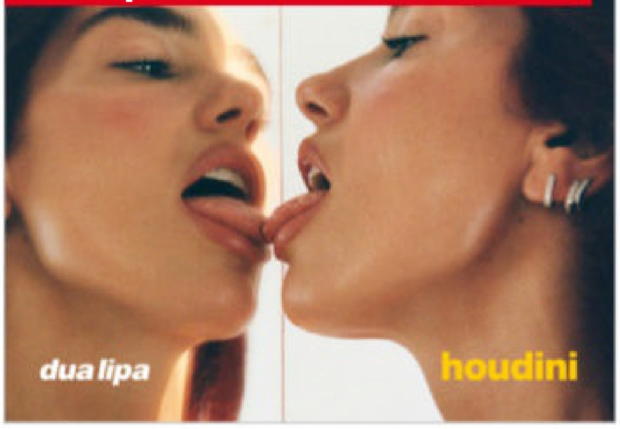
Demo RAF Camora x Ski Aggu

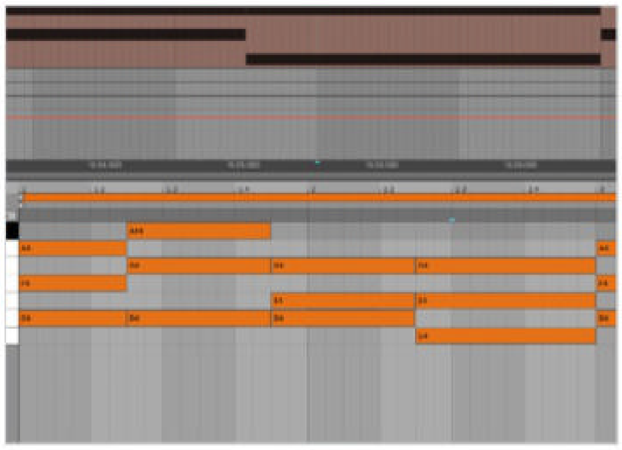
Der Wunsch, den EINEN Sound zuhause zu haben, von dem einen Track, den man nicht mehr aus dem Ohr bekommt, eint uns Producer. Einmal hören, Knöpfe drehen, fertig. Aber das Gehörte dann auf die richtigen Parameter mit den richtigen Werten zu übertragen, das braucht Training. Wir zeigen im Track Spotlight jeden Monat zwei Sounds aus aktuell heißen Songs – in diesem Monat „Liebe Grüsse“ von RAF Camora und Ski Aggu und mit „Houdini“ von Dua Lipa. von Julian Schmauch

Projektinfo:

Material: DAW, diverse Plug-ins
Zeitaufwand: 1 – 2 Stunden
Inhalt: Sounds angesagter Pop- & EDM-Tracks rekonstruieren.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene bis Profis

Dua Lipa – Houdini: Pad mit Diva





1 Viele Köche…

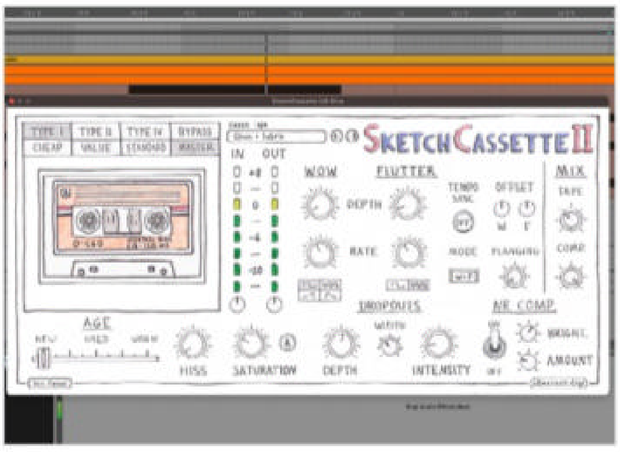
Mit „Don’t Stop Now“ und dem dazugehörigen Album „Future Nostalgia“ brach Dua Lipa 2020 alle Rekorde und wurde zum Weltstar. Nun zaubert die britisch-albanische Sängerin „Houdini“ als Vorbote ihres neuen Albums aus dem Hut. Geschrieben hat sie das Lied mit Kevin Parker von Tame Impala, Caroline Ailin, Danny Harly und Tobias Jesso Jr.

2 Mächtige Pads

Neben dem grandiosen Gesang Lipas und dem treibenden Disco-Beat ist der Synth-Pad-Sound im Chorus prägend, der nur so nach Roland Juno-60 schreit. Emulationen gibt es viele, aber keine klingt so echt wie U-he Diva. Die vier Akkorde werden synkopisch, sprich vorgezogen, in D-Moll, gespielt bei 117 BPM – immer während des Refrains.

3 DCO und Cascade-Filter

Mit dem DCO-Modul in U-he Diva werden die Oszillatoren von Roland Alpha Juno 2 und Juno 60 emuliert. Hier lasst ihr die Saw-Wave stehen und dreht Noise auf 30. Das weiße Rauschen macht bei der Filterhüllkurve deren Modulation deutlicher hörbar. Apropos, stellt beim Filtermodul auf **Cascade** um (ebenfalls aus dem Juno-60), und dort den Cutoff auf 78.



4 Envelopes

Für einen Pad-Sound sind Hüllkurven mit weichen Attack-Zeiten zentral. Stellt bei ENV 1 Attack auf 40, Decay auf 45 und Sustain auf 0. Bei Env 2 stellt ihr Attack auf 27, Decay auf 60 und Sustain auf 0. Dazu stellt ihr Env 2 im Cascade Filter als Modulator ein und dreht die Modulationsstärke auf 45. Dem Sound sind wir jetzt schon sehr nahe.

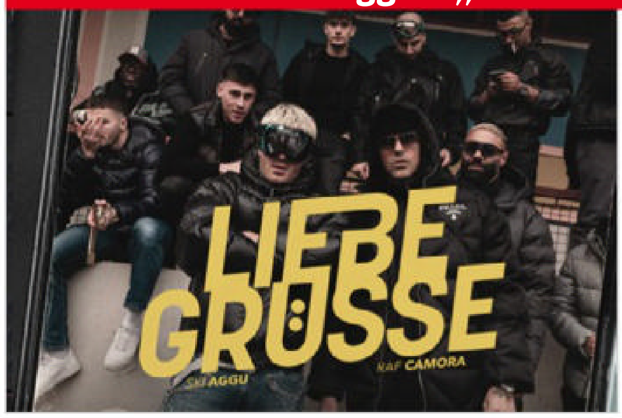
5 Chorus und Reverb

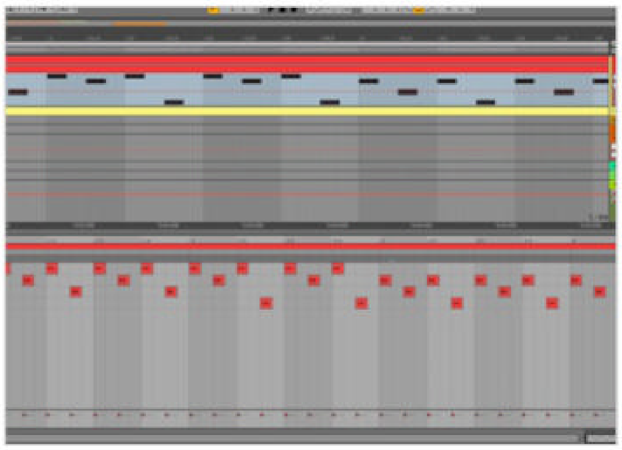
Die Effekte in Diva klingen auch extrem realistisch. Hier musste ich nur **Chorus** und **Plate Reverb** aktivieren, ohne groß an den Reglern anpassen zu müssen und war quasi schon am Ziel. Im Detail dreht ihr dann den **Depth**-Regler im Chorus auf 35 und den **Wet**-Regler auf 70. Dazu im Plate-Effekt **Size** auf 100 und Wet auf 40.

6 SketchCassette II

Um dem Sound noch eine Prise Nostalgie aufzudrücken, bei Dua Lipa scheinbar ein großes Thema, altern wir das Diva-Pad mit der Kassetten-Emulation SketchCassette II von Aberrant DSP. Beim Preset **Clean + Subtle** habe ich noch den Tape-Regler oben rechts von 100 auf 60 heruntergedreht und links unten Hiss auf 0, fertig ist der Sound.

RAF Camora X Ski Aggu – „Liebe Grüsse“: Pluck mit Serum





1 Otto trifft Aggu trifft RAF

Wer hätte gedacht, dass man den berühmtesten deutschen Komiker in einem Satz mit einem der erfolgreichsten deutschsprachigen Rapper nennen wird? 2023 war DAS Jahr für Ski Aggu, der auf seinem Hit „Friesenjung“ das gleichnamige Lied von Otto Waalkes (ein Cover von The Police) sampelte. Und der jetzt für „Liebe Grüsse“ mit RAF Camora kollaboriert.

2 What is Love?!

Die Melodie kennt man doch… „Liebe Grüsse“ interpoliert einen der größten Dance-Hits der Neunziger: „What is Love“ von Haddaway. Satte acht Producer sind in den Credits aufgelistet: The Royals, The Cratez, Kev Koko, Neal & Alex, Stoopid Lou, Coolpacc, RAF Camora, Dee Dee Halligan – wer also genau für was verantwortlich ist, ist schwer zu sagen.

3 Melodie

Wie so oft in der Popmusikgeschichte ist die Melodie fast schon erschreckend einfach. Vier Noten in C-Dur, also nur die weißen Tasten, gerade programmierte Achtelnoten, bei „Liebe Grüsse“ auf 130 Beats-per-Minute – das ist das Rezept. Und als Basis braucht es bei so einem kurzen Sound auch nur die Standard-Saw-Wave in Serum, sonst nichts.

4 Serum-Sägezahn

Diese SAW-Wave soll aber etwas breiter klingen, also stellt ihr bei OSC A in Serum bei **Unison** 4 ein. Dreht dann im Oszillator direkt unter der Wellenform leicht den **Detune**-Reger hoch, maximal 0.05. OSC B und Noise sparen wir uns bei dem Sound, denn die Hüllkurven werden gleich so kurz, dass zu viele Wellen eh nicht hörbar wären.

5 Envelope 1 ohne Sustain

Bevor es zum Filter geht, stellt ihr Envelope 1 wie folgt ein: **Attack** = 10ms, **Decay** = 204ms, **Sustain** ganz nach links und **Release** = 0.0ms. Anfangs hatte ich Attack auch noch auf 0 Millisekunden stehen, aber je genauer man auf den Pluck in „Liebe Grüsse“ hört, desto mehr stellt man fest, dass der nicht ganz perkussiv und spitz daherkommt.

6 Filter und Env2

Beim Filter stellt ihr **MG 6** ein, dreht den Cutoff auf 335 Hertz und Resonanz auf 35%. Der Cutoff soll dann mit Env 2 moduliert werden. Stellt bei Env 2 Attack auf 5ms, Decay auf 280ms, Sustain auf 0.00% und Release auf 0ms. Moduliert den Cutoff mit einer Stärke von 27. Bereits kleine Unterschiede können hier große Auswirkungen auf den Sound haben!.

7 Effekte in Serum

Breit und dünn soll es klingen. Das erledigen in Serum die Effekte. Für die Breite nutzt ihr Hyper/Dimension, bei beiden aber nicht mehr als 40% bei Mix. Dünn soll der spitze Pluck-Sound klingen, damit etwas Neunziger-Ästhetik in den Sound kommt. Ladet also das Filtermodul und dort den Filtertyp **High 12**. Dreht den Cutoff hier auf 700 Hertz.

8 Squash it!

Jetzt soll das Ganze, noch etwas mehr Präsenz bekommen, damit der Pluck auch in einem vollen Arrangement gut zu hören ist, und zwar mit Kompression. Dafür habe ich meinen Lieblingskompressor MJUC von Klanghelm genutzt, kaum eine Vari-Mu-Emulation klingt so gut meiner Meinung nach. 3-5 dB Gain Reduction sollte erreichen.

9 Riesenhall mit Freeware

Noch mehr Größe bekommt das Ganze mit Supermassive von Valhalla, einem der besten kostenlosen Plugins auf dem Markt. Hier werden Reverb und Delay zu epischen Effektfahnen kombiniert. Tatsächlich habe ich für den „Liebe Grüsse“-Pluck schlicht ein Preset genutzt und dort den Mix-Regler angepasst. **CygnusX1** gibt es unter Reverb, dann **C-Large**.

Zampler-Plug-in, Soundset, Audiodemo und MIDI-Daten: Download siehe Seite 9

Zampler & MPC Expansion: FXplosion II: Supernova

Hands-on: Industrial-Techno

Stell dir einen düsteren Club vor, in dem pulsierende Beats und Stroboskopblitze den Puls bestimmen, und abgedrehte Effektsounds noch weiter in den Band der hypnotischen Musik ziehen. Was würde dazu besser passen als ein treibender Industrial-Techno-Track? Na dann, machen wir uns doch mal gemeinsam ans Werk, bewaffnet mit ein paar Drums und unserem neuen Soundset FXplosion II: Supernova für Zampler//RX und Akais MPC-Serie, das vor atemberaubenden Atmos und Effektklängen nur so strotzt!. von Vera Schumacher

FXPLOSION II FÜR ZAMPLER & MPCS

Ohne FX geht nix! Denn Atmos & Effekte sind nicht nur einfach Lückenfüller, sondern sie erzeugen Spannung, kündigen Lead-Sounds an, leiten Änderungen im Arrangement ein und sorgen einfach für das „BÄÄÄM“ im Track. Freue dich also auf wuchtige 3,6 GB an zerstörten Pianos, durchgeknallten Synths, höllischen Texturen, Blips, Risern, Downern und Dschungel-Atmos, die Akzente in deinem Sound setzen!
www.zamplersounds.com

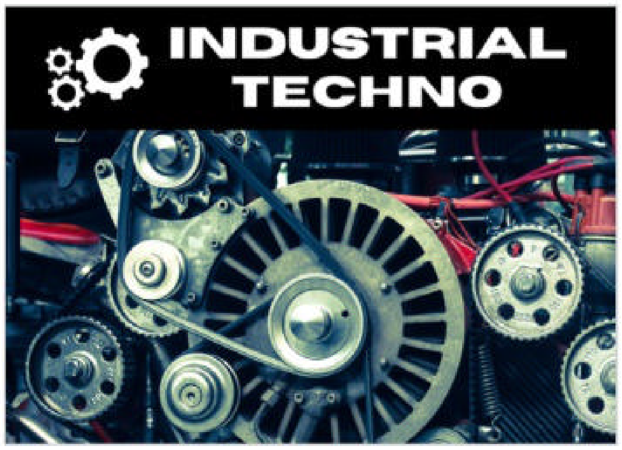
Fakten

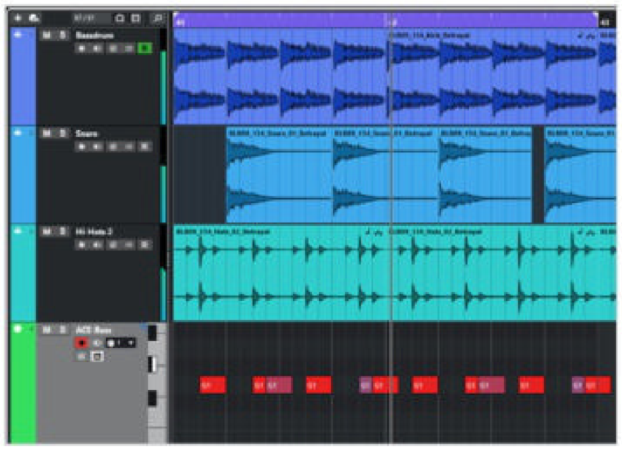
FXplosion II für Zampler:

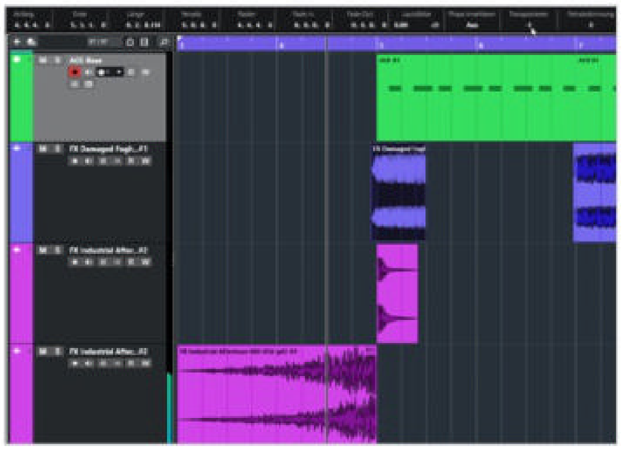
- 3,6 GB Soundbank für Electro, Techno, Trance, House & Ambient
- 94 durchgeknallte Synths, zerstörte Pianos, Riser, Downer und Texturen
- 1.222 Samples
- Kompatibel mit Zampler, UVI Falcon, Native Instruments Kontakt, Steinberg HALion und allen Samplern, die SFZ-Dateien laden können

FXplosion II für AKAI MPCs

- 1,77 GB Expansion für Electro, Techno, Trance, House & Ambient
- 55 durchgeknallte Synths, zerstörte Pianos, Riser, Downer und Texturen
- 564 Samples
- Optimiert für Akai MPCs
- Audiodemos pro Keygroup
- Kompatibel mit Akai MPC One, X, Live, Live mkII, Force, Studio, Touch, Renaissance, Key 61, MPC Software & MPC Beats







1 Drums

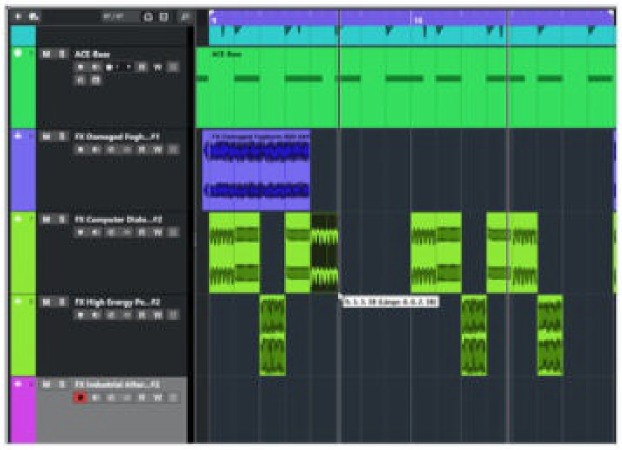
Bevor wir die Klangwelten von FXplosion II erkunden, bauen wir erst einmal ein Groove-Fundament für unseren Industrial-Techno-Track. Also wappnen wir uns mit ein paar Loops und Drums aus der Loopcloud [1]. Fündig werden wir in dem Sample-Pack Modular Industrial Techno von Blind Audio. Erstelle in deiner DAW ein neues Projekt mit einem Tempo von 134 BPM.

2 Bassline

Die Bassdrum spielt einen durchgängigen 4-on-the-floor-Rhythmus, ergänzt durch eine Snare auf jeder zweiten Viertelzählzeit und eine Hi-Hat auf dem Off-Beat. Den unterstützenden knarzigen Bass entlocken wir dem Synthesizer u-he ACE [2]. Der Bass spielt die gezeigte Sequenz. Jetzt gilt es, den Groove mit Effektsounds aus FXplosion II zu garnieren.

3 Epische Akzente

Um diese flexibel arrangieren zu können, ziehen wir die WAV-Dateien aus dem Soundbank-Ordner in unser Projekt. Der Braam-Sound **FX Damaged Foghorn-000-044-g#1** sowie der verzerrte Klang **FX Industrial After-hour-000-056-g#2** eignen sich hervorragend, um Akzente zu setzen. Damit sie zum Grundton G passen, stimmen wir sie einen Halbton tiefer.



4 Hall & Reverse-Sounds

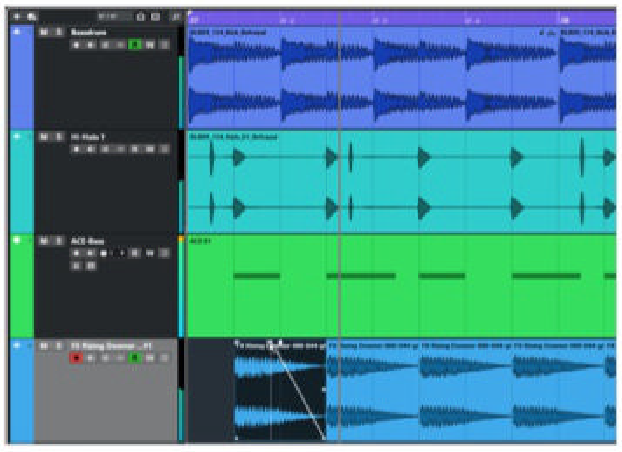
Durch eine lange Hallfahne wie z. B. mit Eventide Blackhole **[3]** klingt das Sample 2 noch cinematischer. Wenn du den Klang mit Reverb (**100% Wet**) aufnimmst und dann umkehrst, erhältst du einen coolen Reverse-Sound zum Spannungsaufbau. FXplosion II bringt einige großartige Klänge mit, wie **FX Computer Dialogue** und **FX High Energy Penetrator**.

5 Samples arrangieren

Um aus diesen rhythmische Texturen im Songtempo zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie in ihre Bestandteile zu zerschneiden und diese nach Belieben zu arrangieren. Für den instrumentalen Hook unseres Tracks greifen wir auf das **Patch 031: FX Computer Dialogue** zurück, das wir in den Zampler laden. Stelle **Glide** auf 0% und deaktiviere **Delay** und **Reverb**.

6 Hookline

Spiele mit dem Sound eine einfache, aber hypnotische Sequenz. Das Plug-in Kickstart 2 **[4]** lässt den Klang rhythmisch pumpen und Effekte NI **[5]** Replika XT und Raum spendieren ihm noch die gewünschte Tiefe und Weite. Eine gute Ergänzung, um den Sound zu doppeln, ist das Preset 027: FX Assault Growler, den wir dann mit Gatekeeper **[6]** rhythmisch zerhacken.



7 Arpeggio

Mit ein paar Tricks kannst du ein paar Klänge der Soundbank auch in Arpeggios verwandeln, z. B. das Preset **092: FX Whistleblower**, das wir in den Zampler laden. Stelle bei diesem die Lautstärkehüllkurve wie abgebildet perkussiv ein und aktivere den **Arp**. Auf der **Arpeggiator**-Seite des Zampler kannst du nun die gewünschte Sequenz programmieren.

8 Verzerrter Bass

Um rhythmischen Parts mehr Drive zu verleihen, kannst du auch einen der Sounds als verzerrten Bass nutzen. Wie das? Schnappe dir einfach ein passendes Sample wie **FX Rising Downer-000-044-g#1** und transponiere dieses einen Halbton tiefer. Stelle die Länge auf 1/4 Takt ein und platziere den Sound jeweils auf der zweiten Achtelzählzeit (Off-Beat).

9 Drama, Baby!

Durch eine Verzerrung mit dem Freeware-Plug-in Fuse Audio Labs Big Sur **[7]** wird aus dem Sample-Schnipsel ein bissiger Elec-tro-Bass, den wir mit Kickstart 2 noch mehr zum Pumpen bringen. Mehr Drama? Die Samples **FX Acceleration-000-056** und **FX Red Hope-000-068** sind perfekt, um vor dem folgenden Part im Song Spannung aufzubauen.

[1] www.loopcloud.com; [2] www.u-he.com; [3] www.eventide.com; [4] www.kickstart-plugin.com
[5] www.native-instruments.com; [6] www.polyversemusic.com; [7] www.fuseaudiolabs.com

Auf einen Blick: Die Voraussetzungen

- Ohne Account kein Stimmentausch – den bekommt ihr bei Voice-Swap.ai kostenlos. Und in der Testversion Credits für eine Minute Audiomaterial. Wer mehr tauschen und umwandeln möchte, braucht eines der drei Abos. Bei Beginner (10 Minuten für ca. 8 Euro), Pro (30 Minuten für ca. 12 Euro) und Ultimate (240 Minuten für ca. 47 Euro) bekommt ihr monatliche Minutenpakete, bei letzterer dazu schnelleres Umwandeln. Wem das nicht reicht, der kann sich zusätzlich noch Minuten kaufen.
- Dazu braucht ihr den Song, aus dem ihr die Stimme tauschen wollt, am besten als WAV-Datei. Und die besten Ergebnisse bekommt ihr, wenn ihr eine musiklose Acapella-Version eures Gesangs habt. Der kann auch schief sein, die KI bügelt das dann samt professionell eingesungenem Part wieder glatt.

Produzieren mit Künstlicher Intelligenz

Stimmen tauschen mit KI

Neue KI-Tools und -Techniken kommen mittlerweile in einem Tempo auf den Markt, dass man bei so etwas wie Stimmentausch fast schon von „alter Hut“ sprechen muss. Und so ist Voice-Swap auch nicht unbedingt der erste, aber im Vergleich einer der fairsten Stimmentauscher. Denn die Website beteiligt die Sänger und Sängerinnen, deren Stimmen für das Training der KI genutzt wurden. von Laura Emiliano

Wir leben in aufregenden Zeiten, was Musik und KI betrifft. Wo hilft künstliche Intelligenz im Arbeitsalltag von Musikern und Produzenten? Welche Werkzeuge werden unser Arbeiten und Produzieren grundlegend verändern? Mit Voice-Swap könnt ihr euren Gesang in den von professionellen Studiosängern umwandeln und ihn außerdem direkt im Song tauschen.

Was ist Voice-Swap?

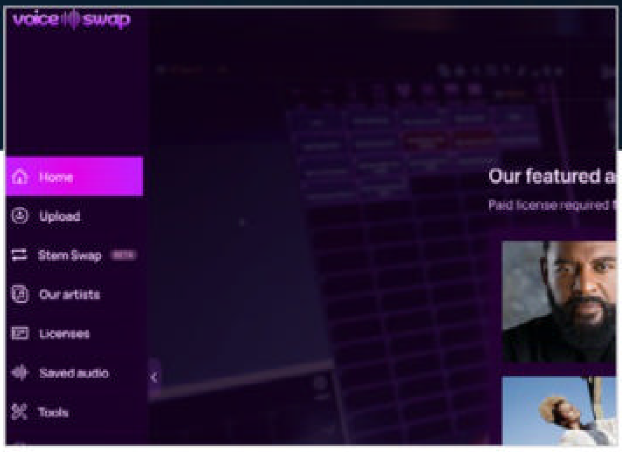
Beim Thema KI-gestützter Stimmentausch gibt es große Websites wie ElevenLabs, Lalals oder Uberduck, die es erlauben, eigenen Gesang mit dem von (oft prominenten) Stimmen zu ersetzen. Quasi Auto-Tune 2.0. Was die meisten verbindet, ist die Tatsache, dass die Urheber ihrer Trainingsdaten, also dem Material, mit sie ihre KIs trainiert haben, weder finanziell entschädigt, noch um Erlaubnis gefragt wurden.

Voice-Swap hat dem gegenüber einen fairen und transparenten Ansatz. Denn nicht nur hat man lizensierte Trainingsdaten, also KI-Modelle mit der Erlaubnis der Sängerinnen und Sänger mit deren Stimmen trainiert. Dazu werden die Singenden, deren Stimme man zum Tausch bei Voice-Swap benutzt, finanziell beteiligt. Ein gerechteres System also.

Stimme tauschen mit Voice-Swap – wozu überhaupt?

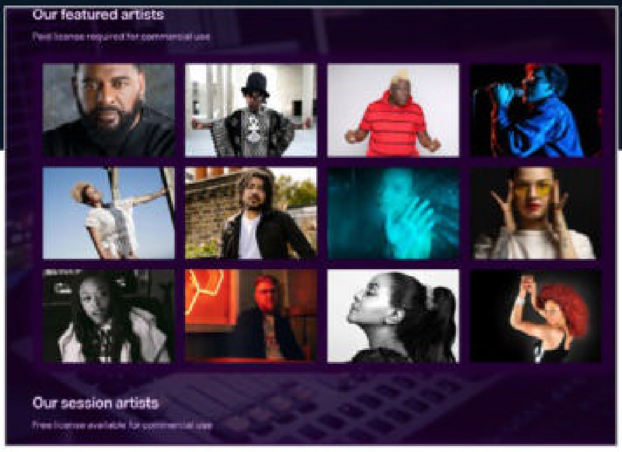
Wenn es nicht darum geht, den eigenen Gesang wie eine Berühmtheit klingen zu lassen, kann Stimmentausch in der Musikproduktion musikalisch ein echter Mehrwert sein. Im Grunde läuft es bei allen Stimmentauschern gleich: Man nimmt die Melodie im Kopf halbwegs gerade gesungen auf und die KI (von Voice-Swap) wandelt das Acapella in die professionell singende Stimme einer der Sängerinnen und Sänger um. Auch ein Rapper ist dabei!

Dazu hat Voice-Swap ganz neu eine weitere Arbeitserleichterung eingeführt. Denn bisher konnte man nur Acapella-Aufnahmen ohne Musik dahinter hochladen und umwandeln. Nun kann man sogar direkt einen kompletten Song hochladen. Die KI trennt die Stems und mit einem Klick weiter ist der Gesang umgewandelt, Stem-Swap nennt sich das.



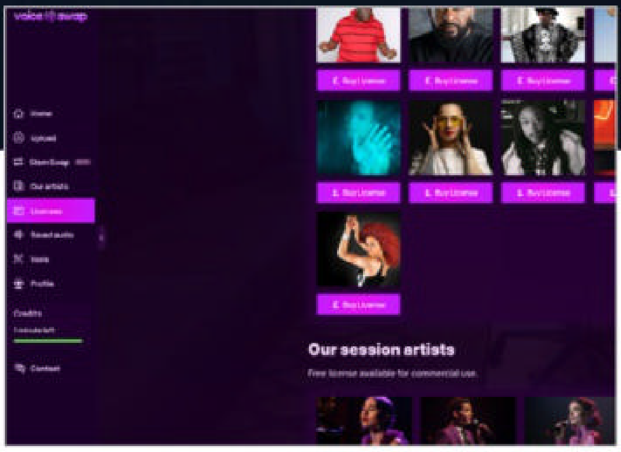
1 Anmeldung

Auf der linken Seite von Voice-Swap findet ihr die Navigation. Hier geht es zum Upload, zu Stem-Swap, ein Tool zum Umwandeln von MP3 zu WAV gibt es auch. Habt ihr ein Abo abgeschlossen, findet ihr hier auch eine Liste aller bereits umgewandelten Audiodateien. Auch habt ihr hier immer im Blick, wie viel Minuten ihr diesen Monat noch umwandeln könnt.



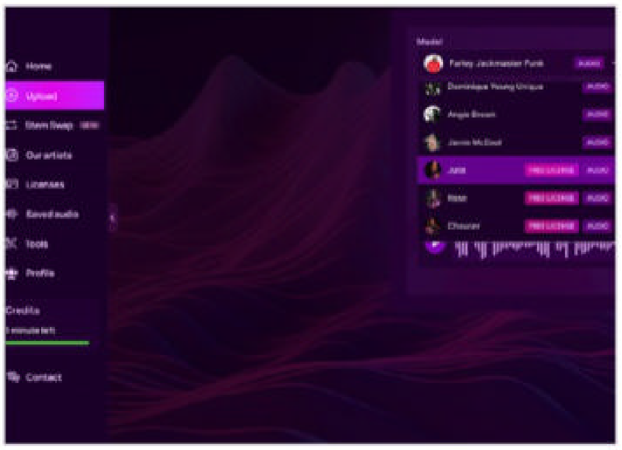
2 Stimm-Modelle

Hört euch an, welche Stimmen es bei Voice-Swap gibt, bevor ihr umwandelt! Unter **Our Artists** gibt es für jede Stimme ein Profil und eine Demo. Und ganz wichtig: schaut, welche Lizenz ihr für Künstlerin oder Künstler braucht. Denn bei den Featured Artists braucht ihr vor der Veröffentlichung noch eine kostenpflichtige Lizenz (außer für Social Media Posts).



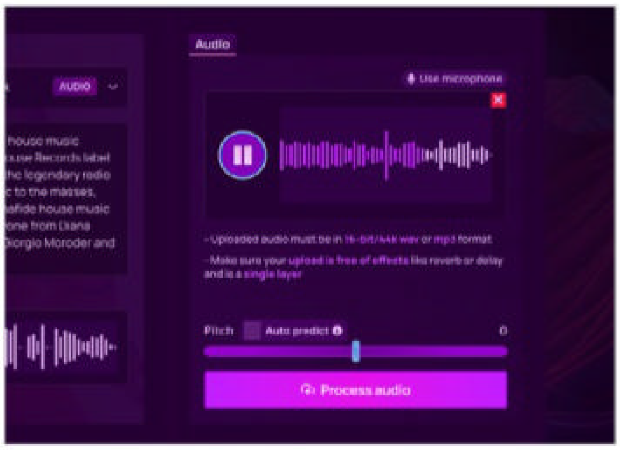
3 Faire Vergütung

Denn die Menschen hinter den KI-Stimmen werden an den Einnahmen beteiligt, so das faire Modell. Wandelt ihr nur eine Stimme um und baut sie in einen Song ein, ohne, dass ihr den Song veröffentlicht, braucht ihr keine Lizenz. Für diesen Fall könnt ihr unter **Licenses** eine entsprechende Lizenz erwerben, auch drei kostenlose Lizenzen gibt es.



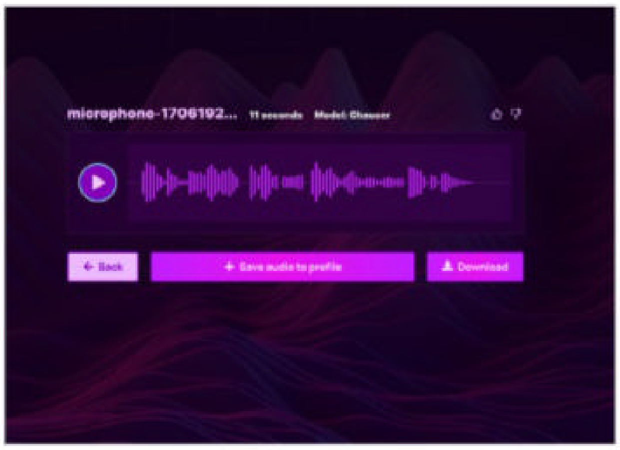
4 Select your voice

Für einen ersten Test geht ihr auf **Upload** und wählt in der Mitte eines der (zum Redaktionsschluss) sechzehn Stimmmodelle aus. Scrollt im Menü ganz nach unten zu den drei Modellen mit kostenloser Lizenz, so könnt ihr das Resultat gleich veröffentlichen, ohne zusätzliche Lizenzgebühren. Zu jeder Stimme gibt es außerdem eine kurze Biographie.



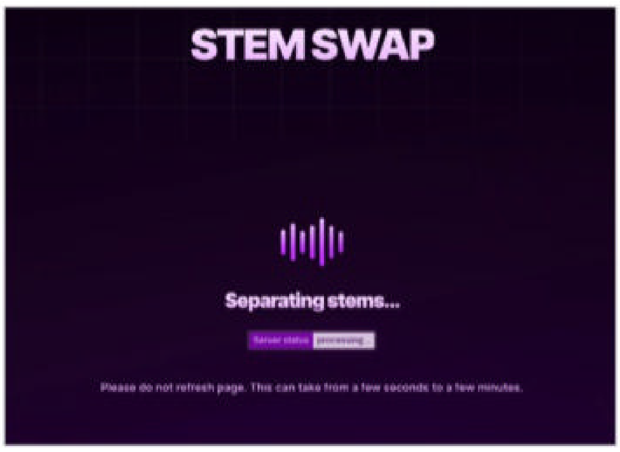
5 Acapella Upload

Im rechten Bereich ladet ihr dann euer Acapella hoch. Je besser die Qualität eurer Aufnahme (bei 16-bit und 44 kHz), desto besser wird das Resultat. Achtet also darauf, dass möglichst wenig Hintergrundgeräusch oder Musik in der Aufnahme ist. Bei Pitch stellt ihr ein, ob Voice-Swap das Audiomaterial im Vergleich zur KI-Stimme höher oder tieferstimmt.



6 Stimmentausch

Habt ihr zum Beispiel eine eher tiefe, männliche Stimme und wählt eine hohe, weibliche KI-Stimme aus, erreicht ihr durch entsprechendes Ändern von **Pitch** bessere Ergebnisse. Habt ihr gerade kein Acapella zur Hand, könnt ihr über **Use Microphone** auch direkt über euer internes Mikrofon einsingen. Ein Klick auf **Process Audio** startet die Umwandlung.

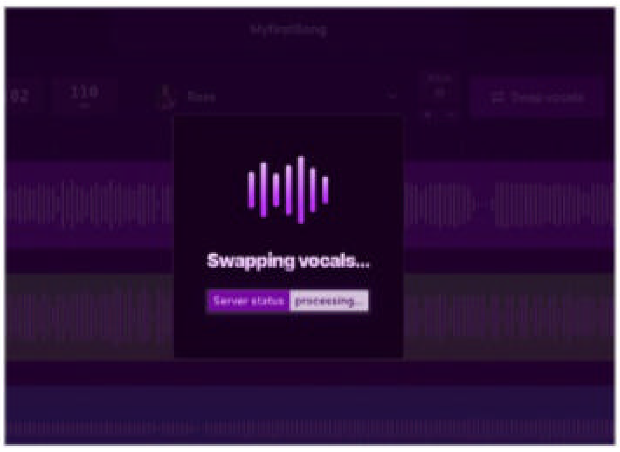


7 Stem-Swap

Eine Stufe schneller zu einem fertigen Ergebnis kommt ihr mit dem brandneuen Feature Stem-Swap. Denn hier löst die KI aus einem fertig gemixten Song direkt die Stimme heraus und tauscht sie mit der von euch ausgewählten aus dem Katalog von Voice-Swap. Ihr spart euch also eine Menge Arbeit! Aber auch hier gibt es für gute Ergebnisse Voraussetzungen.

8 No Effects

Denn nutzt ihr einen Song, wo auf dem Gesang viele Effekte liegen, wie starkes Auto-Tune oder Distortion, sind die Ergebnisse von Voice-Swap bei Acapellas und bei Stem-Swap eher durchwachsen. Noch sind wir nicht soweit, dass KI Audioeffekte „versteht" und diese entfernen kann. Schaut also, dass ihr einen Song mit noch nicht abgemischten Vocals nutzt.



9 Export und Go

Wer aber auf effektarme Aufnahmen achtet, der bekommt mit Voice-Swap nicht nur eines der qualitativ besten Stimmtauschwerkzeuge. Dazu weiß man hier auch, dass die Stimmeninhaber fair beteiligt werden. Die Nutzung ihrer Stimmen ist im Vergleich zu anderen Services ausdrücklich erlaubt – nur auf die Lizenz müsst ihr vor der Veröffentlichung achten.

Test: Kontrol S-Serie MK3

Selten hat eine neue Hardware-Version eines Controllers so kontroverse Diskussionen ausgelöst wie das Kontrol MK3 von Native Instruments. Und nicht ganz zu unrecht, wie sich im Test gezeigt hat. von Jan Wilking

Features

- Keyboard-Controller
- Fatar-Tastatur mit 49/61 Tasten
- Polyphoner Aftertouch
- Light Guide
- Farbdisplay mit Glasoberfläche
- hochauflösend (1280 × 480 Pixel)
- 8 Encoder und 1 4D-Regler
- Komplete Kontrol Software

Fakten

Hersteller: Native Instruments
Web: native-instruments.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 685 Euro (Kontrol S49 MK3); 765 Euro (Kontrol S61 MK3)

▲ Sehr gute Tastatur
▲ Polyphoner Aftertouch
▲ Hochwertige Regler
▲ Großes Display
▲ Lightguide
▲ Power über USB-C
▲ Integration in Komplete/Kontakt
▼ Keine Maschine-Integration
▼ Rudimentäre DAW/MIDI-Kontrolle
▼ Software noch mit Macken

Klang: ■■■■■■
Verarbeitung: ■■■■■□□
Preis/Leistung: ■■■■■□□
Gesamt: ■■■■■□

Alternativen

Arturia KeyLab MKII
ab 449 Euro
arturia.com

Novation SL MKIII
559 Euro
novationmusic.com

Korg Keystage
599 Euro
korg.com

Kontrol MK3 ist etwas schmaler, dafür aber tiefer als das Vorgängermodell.

Die Neuauflage des Masterkeyboards nennt sich jetzt nur noch schlicht Kontrol S49 bzw. S61, das Komplete ist weggefallen. Dennoch ist es nach wie vor für die Steuerung von Instrumenten gedacht, die in die hauseigene Komplete Kontrol Software geladen werden. Dies sind vor allem Synthesizer, Sampler, Libraries und Effekte aus dem Komplete-Bundle von NI. Aber auch Plug-ins anderer Anbieter können in Komplete Kontrol integriert und mit dem Keyboard gespielt werden.

Keine Maschine

Die Optimierung auf Komplete Kontrol hat dazu geführt, dass die Unterstützung für die Maschine-Software aus eigenem Hause weggefallen ist. Das Vorgänger-Modell verfügt über eine Reihe von Tastern speziell zur Steuerung der Maschine-Software, auch das Display und das Keyboard mit Light Guide können zur Bedienung von Maschine genutzt werden. Zusammen mit dem Maschine-Padcontroller ist das eine mächtige Kombination. Laut NI wurde auf dieses Feature bei der MK3-Version verzichtet, weil es nur von wenigen Besitzern des alten Modells genutzt wurde. Das können wir allerdings nicht bestätigen, zumindest in unserem Umfeld haben viele diese Funktion genutzt und auch in den einschlägigen Foren haben Nutzer ihren Unmut über diese Entscheidung kundgetan. Es ist nicht ausgeschlossen, dass zumindest eine rudimentäre Unterstützung von Maschine noch per Firmware-Update nachgereicht wird.

Einige Kritik musste auch die parallel zur Hardware veröffentlichte Version 3 der Komplete Kontrol Software einstecken. So wird vor allem die schlechtere Übersichtlichkeit und die exklusive Darstellung des Browser bemängelt. An den neuen Aufbau der Bedienoberfläche haben wir uns im Laufe des Tests recht schnell gewöhnt. Dass sich Browser und Instrument aber nicht mehr gleichzeitig öffnen lassen, hat uns nicht gefallen. Und auch die Ladezeiten erscheinen uns teilweise sehr lang, zudem läuft Komplete Kontrol 3.0 derzeit zumindest in Cubase 13 Pro (Windows) nicht absturzsicher.

Großes Display ohne Touch

Aus zwei Displays wurde eins, ohne störende Trennung in der Mitte und ein gutes Stück größer. Es sieht nicht nur schick aus mit den geschmackvollen Grafiken, sondern wird auch von einem eigenen Prozessor befeuert. Das gibt Luft für zukünftige Erweiterungen wie z. B. Animationen. Momentan zeigt das Display aber nur eine feste Hintergrundgrafik sowie die Parameter an, die sich über die 8 darunter liegenden Regler verändern lassen. Dabei wird im Gegensatz zum alten Modell nur der Parametername angezeigt, der Wert kann über den visuell nachgebildeten Kreisregler abgelesen werden. Diese Kreisanzeige ist natürlich nur grob, während beim alten Modell exakte Werte (z.B. Filterfrequenz in Hz) direkt angezeigt wurden. Das ist beim MK3 aber auch möglich, hierfür muss nur der Regler kurz berührt werden, deshalb halten wir das für keinen Nachteil.

Apropos berührungsempfindlich, über eine Touchfunktion verfügt das Display leider nicht.

NKS2 mit neuen Reitern

Wenn dem Instrument oder Effekt mehr als 8 Parameter zugewiesen sind, kann man mit den Pfeiltasten durch die verschiedenen Parameter-Pages scrollen. Das kann bei umfangreichen Instrumenten recht lästig sein, wenn man z. B. 6 Seiten hat und erst die Frequenz vom Oszillator auf Seite 1 ändern will und dann die Release der Amp-Hüllkurve auf Seite 6. Deshalb kannst du jetzt mit den 8 Tastern oberhalb des Displays direkt zu der jeweiligen Seite springen, wenn das Instrument dies unterstützt. Einige NI-Instrumente sind bereits entsprechend auf den neuen NKS2-Standard angepasst, ebenso der beliebte DIVA-Synthesizer von u-he.

Mit dem großen mehrdimensionalen Regler rechts neben dem Display scrollst du im Browser durch die Presets, mit den 8 Reglern sortierst du nach Hersteller, Instrument/Effekt, Bank, Type etc. vor. Presets von NKS-kompatiblen Plug-ins lassen sich im Browser vorhören, ohne das Instrument laden zu müssen, was das Finden des gewünschten Sounds deutlich erleichtert.

Insbesondere Kontakt-basierte Instrumente und Sample-Libraries nutzen den Light Guide. Über jeder Taster des Keyboards befindet sich eine mehrfarbige LED. So lassen sich Keyboard-Splits und Key-Switches optisch anzeigen, was vor allem bei akustischen Instrumenten oder Drumkits ein großer Vorteil ist. Und davon gibt es einige für den NI-Sampler Kontakt.

Kontakt-Unterstützung

Umso schöner, dass Kontakt 7 jetzt auch direkt unterstützt wird und ebenso wie die Komplete-Software mit der Hardware kommunizieren kann. Instrumente und Libraries, die die Kontakt-Engine nutzen, müssen also nicht mehr in die Komplete Kontrol Software geladen werden, um sie über das Kontrol-Keyboard spielen zu können. So sind jetzt auch Splits und Layer möglich, wobei du am Controller zwischen den verschiedenen Parts umschalten und sie einzeln editieren kannst. Split/Layer-Funktion würden wir uns als Update auch für die Komplete-Software wünschen!

Zukünftig soll die direkte Kommunikation über die Komplete-Kontrol-Software auch auf Drittanbieter-Plug-ins ausgeweitet werden.

Der Light Guide ist auch bei Nutzung der Scale-Funktion nützlich. Er kann dann nur die Noten anzeigen, die zur gewählten Tonart gehören. Auch Chord-Sets lassen sich über die Scale-Funktion abrufen. Das ist praktisch, wenn man sie mit dem eingebauten Arpeggiator kombiniert, der neben verschiedenen Abspielrichtungen auch rhythmische Sequenzen und andere Variationen bietet. Beides ist mit den neuen PlayAssist-Taster erreichbar und kann über Display, Regler und Taster angepasst werden.

Sehr gute Tastatur

Das neue Keyboard von Fatar ist das Highlight des Kontrol S61 MK3. Aus unserer, natürlich subjektiv geprägten Sicht handelt es sich um eine der besten Synthesizer-Tastaturen, die wir jemals gespielt haben. Die halbgewichtete Tastatur bietet angenehmen Widerstand und ist dabei nicht zu leichtgängig,. Sie ist aber auch nicht zu schwergängig, sodass sich damit auch schnelle Basslinien oder Drums problemlos einspielen lassen. Klappern tut da nix, und Anschlagdynamik wird sauber und nuanciert umgesetzt.

Die neue Tastatur unterstützt auch polyphonen Aftertouch, der sich ohne großen Kraftaufwand aktivieren und gut dosieren lässt. Polyphoner Aftertouch macht in Zusammenspiel mit Instrumenten, die dies unterstützen, richtig Spaß und vervielfacht die Ausdrucksmöglichkeiten. Wir haben das Ganze mit Hardware (Behringer Pro-800) und Soft-Synths von NI und Arturia (Pigments, CS-80) ausprobiert und waren begeistert. Da kommt aufgrund der tollen Haptik und den ausdrucksstarken Sounds richtiges Instrumenten-Feeling auf, wenn man noch das schicke neue Display und die hochwertigen Regler mit einbezieht. Hier hat NI alles richtig gemacht!

Kein MIDI-Editor

Nach so viel Lob müssen leider auch kritische Anmerkungen folgen. Und das betrifft in erster Linie die Nutzung als MIDI-Controller abseits der Komplete-Software. Zwar können die 8 Regler und Taster als MIDI-Controller genutzt werden, allerdings fehlt bei der neuen Version die Option, die gesendeten MIDI-CC zu ändern oder die Regler und Taster passend zu benennen. Da dies beim Vorgänger noch problemlos möglich war, hoffen wir auf ein baldiges Update auch für die MK3!

Play-Assist und Lightguide funktionieren derzeit auch nur mit Komplete Kontrol bzw. Kontakt und sind bei Nutzung als reiner MIDI-Controller nicht verfügbar, hier darf gerne noch nachgebessert werden.

Der Touchstrip ist jetzt über den Wheels angebracht und so besser vor versehentlichem Verstellen geschützt.

Das schicke neue Display mit den Reitern oben, um mit den Tastern darüber schnell zwischen verschiedenen Parameter-Pages zu wechseln.

DAW-Kontrolle ausbaufähig

Die DAW-Unterstützung ist weiterhin rudimentär, hier. Über das Display lassen sich 8 Mixerkanäle anzeigen und mit den Reglern in Lautstärke oder Panorama regeln. Mit den 8 Tastern darüber lassen sich Kanäle solo- oder stummschalten, aber ein Kanal nicht mehr direkt anwählen – ein Rückschritt gegenüber dem Vorgänger! Umschalten zwischen den Kanälen geht nur mit dem 4D-Regler, mit dem du dich jeweils einen Kanal nach links oder rechts in der DAW bewegen kannst.

Tiefergehende Integration, um z. B. Equalizer, Effekte, Instrumente oder Send-Kanäle in der DAW zu steuern, gibt es leider nach wie vor nicht. Hier bietet die Konkurrenz oft mehr, insbesondere im Zusammenspiel mit Ableton Live. Zumindest gibt es aber auf der linken Seite einige Taster zur Transportkontrolle, Automation und Undo/Redo.

Stromversorgung über USB-C

Zum Abschluss des Tests noch ein Blick auf die Rückseite. Die MK3-Version ist mit dem moderneren USB-C-Anschluss ausgestattet, der trotz des größeren Display neben der Kommunikation mit dem Computer auch die Stromversorgung übernehmen kann. Ein externes Netzteil, für das ein zweiter USB-C-Anschluss zur Verfügung steht, ist nur erforderlich, wenn der angeschlossene Computer keinen USB-C-Port mit ausreichend Power besitzt. Ein ausreichend langes USB-C-Kabel, das sowohl Daten als auch Strom übertragen kann, ist im Lieferumfang enthalten. Zu MIDI-IN/OUT und den beiden Pedaleingängen gibt es im Vergleich zum Vorgängermodell noch zusätzlich zwei zuweisbare Pedalanschlüsse.

Wenn das Keyboard per USB an den Computer angeschlossen ist, werden die rückseitigen MIDI-Anschlüsse als MIDI-Interface erkannt. Das bedeutet aber leider auch, dass ein direktes Ansteuern externer Klangerzeuger direkt vom Keyboard nur möglich ist, wenn die USB-Verbindung gekappt wird. Das wurde schon beim Vorgänger bemängelt und wir hoffen, dass hier noch eine Umschalt-Option nachgereicht wird.

Alternativen

Es gibt einige Alternativen auf dem Markt: Arturia KeyLab bietet tiefe Integration in die hauseigene Software Analog Lab, dazu Fader und umfangreichere Steuerung ausgewählter DAWs wie Ableton Live. Novation SL MKIII bietet Fader, Sequenzer und CV/Gate-Anschlüsse sowie Light Guide und Scale-Funktion, die allesamt ohne zusätzliche Software mit jedem Klangerzeuger nutzbar sind. Polyphonen Aftertouch oder ein großes Farbdisplay bieten beide aber nicht und in Sachen Optik und Haptik gefällt uns das elegante Kontrol MK3 auch besser.

Fazit

Die überarbeitete Serie besitzt eine der besten derzeit auf dem Markt erhältlichen Synth-Tastaturen. Insgesamt strahlen Haptik und Optik des Keyboards eine hohe Wertigkeit aus, die im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten echtes Instrumenten-Feeling aufkommen lässt. Dies wird durch die tiefe Integration in die Komplete- und Kontakt-Software inklusive LightGuide-Unterstützung und erweitertem NKS2-Standard noch gesteigert.

Außerhalb des Komplete-Universums gibt es aber auch Kritikpunkte. So lassen sich Arp- und Scale-Funktion nicht ohne die Software nutzen, die Maschine-Integration ist weggefallen und die Funktionalität als DAW- und MIDI-Controller ist rudimentär. Komplete Kontrol 3.0 macht insgesamt einen noch nicht ganz ausgereiften Eindruck. Auf sinnvolle Hardware-Erweiterungen gegenüber dem Vorgängermodell wie Fader, Pads, Touchscreen wurde ebenfalls verzichtet.

Deshalb sollten insbesondere Besitzer des Kontrol mk2 und Maschine gut überlegen, ob sich für sie der Umstieg lohnt.

Neben den Versionen mit 49 oder 61 Tasten und Synth-Action gibt es auch ein 88er Modell mit Hammermechanik.

Mehr zum Thema

Test: TE EP-133 K.O. II

Mit dem EP-133 besinnen sich Teenage Engineering zurück auf ihre Wurzeln und siedeln den mobilen Sampler, Sequenzer und Composer sowohl in Ausstattung als auch Preis zwischen ihrer Kult-Groovebox OP-1 und den günstigen Pocket-Operatoren an. Internes Mikrofon, Lautsprecher, Batteriebetrieb, Pads, Effekte und ein großes Display – das sieht nach einer Menge Spaß bei der nächsten Jam-Session aus. von Jan Wilking

Features

- Mobiler Sampler
- 46.875 kHz / 16-bit
- Mikrofon/Lautsprecher integriert
- 9 Pads (Velocity, Poly-AT)
- 12-stimmig
- 64 MB Speicher
- 12 Spuren für Samples und MIDI
- Punch-In Effekte
- Abmessungen: 240 x 176 x 16 mm

Fakten

Hersteller: Teenage Engineering
Web: teenageengineering.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 349 Euro

▲ Kompakt und mobil
▲ Kreativer, intuitiver Sampler
▲ Stereo, polyphon
▲ Signature-Effekte
▲ Stereo-Audioeingang
▲ Sequenzer inkl. MIDI-Out
▼ Keine Encoder

Klang:
Ausstattung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

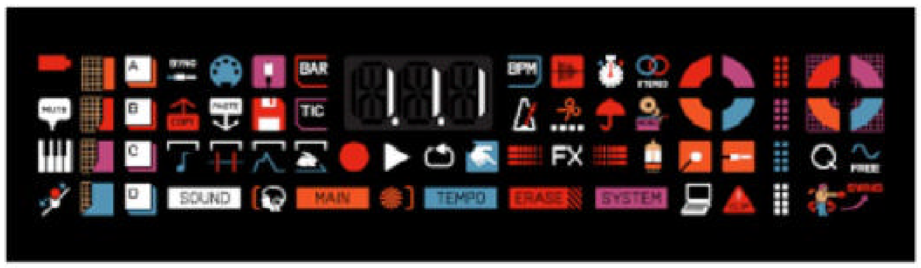
Alternativen

Roland SP-404 MKII
439 Euro
roland.com

Sonicware LoFi-12, SmplTrek
ab 279 Euro
sonicware.jp

Novation Circuit Rhythm
298 Euro
novationmusic.com

Jede Menge Symbole auf dem Screen, die teilweise aber ungewöhnlich gewählt wurden (z.B. der Regenschirm).



Der PO-33 K.O.! Micro-Sampler war schon immer unser Favorit unter den Pocket-Operatoren, trotz der in erster Linie formbedingten Nickligkeiten. Auf Tastendruck spontan aufnehmen, was einem gerade über den Weg läuft und es sofort ohne Umwege triggern und als Sequenz einspielen zu können – gerade diese Einfachheit und Beschränkung auf das Wesentliche hat immer wieder zu musikalischen Ergebnissen geführt. Der batteriebetriebene Pocket-Operator passte dabei in die Hosentasche und war immer zur Stelle, sei es unterwegs oder beim Jammen mit dem Kumpel und seinen analogen Synthesizer-Boliden.

Deshalb haben wir uns besonders gefreut, dass TE sich beim EP-133 K.O. II gerade an diesem Pocket-Operator orientiert hat, der übrigens weiterhin für knapp unter 100 Euro neu erhältlich ist.

Hardware-Probleme

Die Hardware des EP-133 geht auch eher in Richtung Pocket-Operator, auch wenn sie jetzt in ein schickes Gehäuse verpackt wurde. Fingerschmeichelnde MPC-Pads für sensitives und leises Drumming gibt es hier nicht, unter den Pads des EP-133 II sind Klicktaster. Die Pads sind aber anschlagdynamik und druckempfindlich. Alles ist etwas größer geworden, grob kann man den PO-33 größentechnisch mit einem klassischen iPhone und den EP-133 mit einem iPad vergleichen. Da das Gehäuse schön flach ist, passt das neue Modell noch problemlos in die Gigbag und auch der Batteriebetrieb sowie eingebautes Mikrofon Lautsprecher für den Einsatz ohne weiteres Equipment wurden zum Glück übernommen.

Statt Platinenlayout gibt es ein recht solide wirkendes Gehäuse, das wir aber auch nicht unbedingt fallen lassen würden. Bei den ersten Auslieferungen gab es massive Qualitätsprobleme, einige Geräte kamen bereits mit defektem Speaker oder Fader an, oder der Fader brach beim Aufbringen der Faderkappe an. Laut Hersteller war dies der unzureichenden Verpackung der ersten Charge geschuldet und unser Testmodell hatte diese Probleme nicht mehr.

Design vor Funktion

Der Hersteller wäre nicht Teenage Engineering ohne ein paar seltsame Design-Entscheidungen. Das große Display mit den zahlreichen farbigen Grafiken sieht zwar toll aus, die Symbole sind aber nicht immer sinnvoll gewählt und können in der Masse die Augen überfordern – hier ging wohl Design vor Funktion. Schwer nachvollziehbar ist auch die Entscheidung, die wenigen Drehregler mit Start-und Endpunkt statt als Endlosregler zu konzipieren. Denn mit diesen Reglern werden jede Menge Parameter eingestellt, und beim Wechsel stimmt die Position nicht mehr. Zwar wird ein Abholmodus geboten, der aber auch nur bedingt hilfreich ist, weil sich an den Reglern mangels Markierung nicht die aktuelle Stellung ablesen lässt. Das ist nicht praxisnah gelöst und nimmt ein wenig den intuitiven Spielspaß.

Positiv dagegen sind die erweiterten Anschlüsse gegenüber dem Pocket-Operator. Sechs Miniklinke-Buchsen bieten Stereo-Audioausgang, Stereo-Audioeingang, Analog-Sync zu externer Hardware und MIDI Ein- und Ausgang (die passenden Adapter auf DIN liegen allerdings nicht bei). Und einen modernen USB-C-Anschluss gibt es auch, für USB-MIDI (nicht für Audio), Sample Import, Firmware-Updates und zur Stromversorgung. Mit dem eingebauten Sequenzer lassen sich über MIDI auch externe Klangerzeuger ansteuern, und mit dem Audioeingang kannst du nicht nur samplen, sondern die externen Klangerzeuger auch mit den internen Effekten bearbeiten.

Mehr zum Thema

Unkompliziertes Sampling, aber nur 64 MB RAM

Im Kern ist der EP-133 dem PO-33 sehr ähnlich, und das ist auch gut so. Denn das bedeutet, dass du auch bei dem größeren Modell ohne große Umwege alles samplen kannst, was dir gerade so über den Weg läuft. Und auch bei der Verteilung der Samples auf die Pads und dem Erstellen von Loops daraus bringt dich nichts aus dem kreativen Flow, wenn du die grundsätzliche Idee hinter der Bedienung unter Nutzung des Grafik-Displays erst einmal verinnerlicht hast.

Im Gegensatz zu einigen Konkurrenzprodukten ist auch Stereo-Sampling kein Problem. Allerdings verringert sich damit die Anzahl an Stimmen auf 6 statt 12 gleichzeitig. Und du musst bei längeren Samples auch den mit 64 MB recht knapp bemessenen und nicht erweiterbaren Speicher beachten. Solch eine Beschränkung kann zwar die Kreativität fördern, aber etwas mehr Speicherplatz hätten wir uns im Jahre 2024 schon gewünscht. Denn grundsätzlich kann der EP-133 bis zu 999 Samples speichern, aber das wirst du bei 64 MB Speicher kaum ausnutzen können.

In der Praxis stellst du einfach einen passenden Threshold ein oder startest die Aufnahme manuell. Das Sample kannst du dann als One-Shot abfeuern, um z. B. aus dem Hammer auf der Metallplatte klassische Industrial-Percussion zu machen. Oder du nimmst eine Note vom Minimoog auf und nutzt den polyphonen Modus und die eingebauten Effekte, um daraus ein mehrstimmiges Pad zu machen. Und Loops lassen sich passend zum Tempo timestretchen oder in Einzelteile aufsplitten und die Slices auf die Pads verteilen.

EP-133 bietet weitere Bearbeitungsmöglichkeiten für die Samples, wie die Anpassung von Start- und Endpunkt sowie der Tonhöhe und eine einfache Hüllkurve. Ein bisschen fummelig wird es aber schon, wenn du hier detaillierte Vorstellungen umsetzen willst. Auf übergeordneter Ebene lassen sich Parameter über den Fader verändern, was abgefahrene Klangveränderungen ermöglicht.

Außergewöhnliche Effekte

EP-133 hat auch ein paar gut klingende Effekte an Bord, die allesamt zwar nicht unglaublich edel und teuer klingen, aber dafür durchaus einen eigenen Charakter haben und sich gut in das Gesamtkonzept einfügen. Erwähnenswert ist der Master-Kompressor, der für ordentlich Drive sorgen kann. Und auch die von den Pocket-Operatoren bekannten Punch-In Effekte finden sich im EP-133. Über die 12 Taster triggerst du z. B. Repeats oder Filtersweeps, wobei die Effekte sogar auf die Stärke des Tastendrucks reagieren.

Leider sind sie nur für die Live-Performance konzipiert und lassen sich nicht aufzeichnen. Dazu passt dann auch, dass sich keine kompletten Songs erstellen lassen und sich die Ergebnisse deiner Session nicht verlustfrei exportieren lassen, sondern nur über den Audioausgang aufgenommen werden können. EP-133 ist eben vor allem ein Sampler und keine komplette Groovebox wie eine MPC oder SP-404. ⁘

FAZIT

Teenage Engineering packt den Pocket-Operator in ein größeres, schick designtes Gehäuse und stattet ihn dabei mit etwas erweiterter Funktionalität aus. Im Kern bleibt es aber ein intuitiver Micro-Sampler, und hier spielt der EP-133 auch seine Stärken aus. Unkompliziertes Sampling von jeder Klangquelle, wo immer man auch gerade ist, und das Erstellen unverwechselbarer Signature-Sounds daraus - das macht den EP-133 aus. Spontane Ideen können schnell und flüssig umgesetzt werden. Will man tiefer einsteigen und Tracks weiterentwickeln, wird es dann aber auch etwas fummeliger und man muss sich auf den etwas speziellen Workflow einlassen.

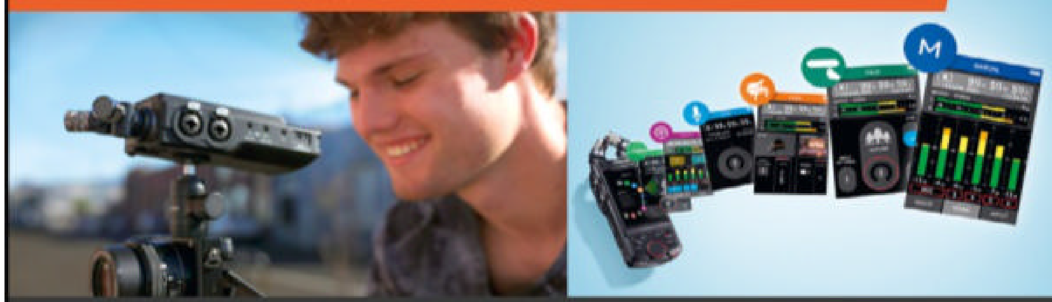
Dennoch: Allein als kompakter Sampler mit einfachen Groovebox-Funktionen ist der EP-133 K.O. II sein Geld wert und bietet einen hohen Kreativitäts- und Spaßfaktor mit klanglich spannenden Ergebnissen, alles weitere kannst du als Bonus betrachten. ⁘

Der Ton
macht den Unterschied

Portacapture X6
Portacapture X8

AK-BT1
Optionaler Bluetooth-Adapter für Fernsteuerung sowie Timecode-Synchronisation mit kompatiblen Atomos-Geräten

Farb-Touchscreen und Audio-Apps



Alle Infos: tascam.eu/r/hAv7

TASCAM

Test: Behringer UB-Xa

6 Jahre und 3,5 Millionen Dollar hat Behringer in die Entwicklung seines zweiten polyphonen Synthesizers gesteckt. Die Erwartungen waren daher hoch, hat doch der Nachbau des legendären Oberheim OB-Xa zumindest auf dem Papier sogar mehr zu bieten als das Original. von Jan Wilking

Features

- Analoger Synthesizer
- Reproduktion des OB-Xa
- 16-stimmig duo-timbral
- 61 Tasten
- Poly-Aftertouch
- Split- und Layer-Funktion
- 8 Vintage Modi
- 12dB/24dB-Tiefpassfilter
- 2 VCO und LFO je Stimme
- 8-fache Modulationsmatrix
- MPE-Unterstützung
- Step-Sequenzer (64 Steps)

Fakten

Hersteller: Behringer
Web: behringer.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 1.298 Euro

▲ Edler Analogsound
▲ 16 Stimmen
▲ Split/Layer
▲ Poly-Unisono
▲ Step-Sequenzer
▲ Modulationsmatrix
▲ Vintage-Presets
▲ Polyphoner Aftertouch
▲ Günstiger Preis
▼ Keine Einzelausgänge

Klang:
Ausstattung:
Preis/Leistung:

Gesamt:

Alternativen

Oberheim OB-X8
ab 3.898 Euro
oberheim.com

Sequential OB6
ab 2.475 Euro
sequential.com

ASM Hydrasynth Deluxe
1.689 Euro
ashunsoundmachines.com

Nach dem 12-stimmigen Debüt-Synthesizer Deepmind und dessen Ablegern kamen zwar zahlreiche monophone und paraphone Synthesizer von Behringer auf den Markt, aber kein echter mehrstimmiger Synthesizer mit kompletter Ausstattung inklusive eigenem Filter für jede Stimme. Und beim UB-Xa hat man sich nicht auf den originalgetreuen Nachbau des OB-Xa beschränkt, sondern dem Synthesizer einige zusätzliche Extras spendiert. Neben USB und MIDI zur unkomplizierten Einbindung in ein modernes Setup gibt es die doppelte Stimmenzahl (16 statt 8), eine Tastatur mit polyphonem Aftertouch sowie eine Modulationsmatrix. Aber bietet der UB-Xa auch den Signature-Sound des Oberheim-Klassikers und wie schlägt er sich im Vergleich zum 4-mal so teuren OB-X8 Keyboard? Das haben wir mit einem der ersten erhältlichen Geräte ausführlich getestet.

Viel Platz!

Optisch ist der UB-Xa mit seiner dunkelblauen Farbgebung und den markanten schwarzen Querstreifen sehr an das Vorbild angelehnt, und auch die großen Taster und Regler erinnern sehr an den OB-Xa. Die Behringer-Version ist etwas kompakter und leichter ausgefallen als der Oberheim-Klassiker oder die Neuauflage OB-Xa, mit einer Breite von über einem Meter und 35 cm Tiefe braucht er aber auch einiges an Platz im Studio oder im Auto auf dem Weg zum Gig oder Jam. Vorteil dieser Abmessungen sind die großzügigen Abstände zwischen den Bedienelementen, die das Schrauben eigener Sounds auch mit großen Händen oder im wilden Live-Getümmel zum Vergnügen machen.

> » Die Klangerzeugung kommt mit verhältnismäßig wenig Parametern aus, die aber jede Menge Sweetspots liefern und alle direkt ohne Menüs erreichbar sind. «

Anschlüsse

Auf der Rückseite befinden sich MIDI IN/OUT/THRU, alternativ kannst du USB-MIDI nutzen. Als Spielhilfen lassen sich zwei Pedale (Vibrato, Filter) und bis zu drei Fußschalter (Sustain, Nächstes Preset, Hold) anschließen. Das Audiosignal wird wahlweise Mono oder Stereo abgenommen. Einzelausgänge zur getrennten Bearbeitung der beiden Sounds im Layer/Split-Modus gibt es leider nicht. Das ist besonders schade, weil der UB-Xa über keine internen Effekte verfügt – wenigstens ein Delay oder Hall hätten wir schon gerne gesehen, oder eben Einzelausgänge für individuelle Nachbearbeitung. Man kann zwar theoretisch die Parts hart links und rechts pannen und den Stereoausgang als zwei Mono-Einzelausgänge nutzen, verliert dann aber das für Oberheim-Synthesizer so charakteristische Stereo-Panning. Erfreulich ist dagegen das interne Netzteil, und den Lüfter haben wir im Testzeitraum auch nur sehr selten gehört.

Performance-Sektion

Den unteren Teil der Bedienoberfläche nehmen Tastatur und Spielhilfen ein. Links unten findest du die beiden typischen Oberheim-Leveler, die sich nicht nur klassisch für Modulation und Pitchbending nutzen lassen, sondern über die Modulationsmatrix flexibel anderen Parametern zuweisen lassen. Hier hast du zudem Zugriff auf den globalen Performance-LFO mit acht Wellenformen und regelbarem Tempo, der vorrangig für Vibrato-Effekte vorgesehen ist, aber auch zur Modulation anderer Klangparameter genutzt werden kann.

Leichtgängiges Keyboard

Die Tastatur ist eine Eigenentwicklung von Behringer und hat uns beim ersten Anspielen etwas erstaunt zurückgelassen.

Denn sie ist sehr leichtgängig mit einem für uns ungewohnten Verhalten beim Loslassen und wirkte dadurch zumindest auf uns zunächst wie ein Billig-Keyboard aus dem Spielzeugladen. Wir konnten uns aber dann doch recht schnell daran gewöhnen und am Ende des mehrwöchigen Tests hatten wir uns gut mit der Tastatur angefreundet. Wenn du anspruchsvoll in Bezug auf Tastaturen bist, empfehlen wir aber unbedingt ein vorheriges Antesten, denn das Keyboard wird vermutlich nicht jedem gefallen.

Bei der Umsetzung der Anschlagdynamik gibt es nichts zu meckern, hier macht die Tastatur einen überzeugenden Job.

Polyphoner Aftertouch

Das gilt auch für den polyphonen Aftertouch, der sich nuanciert auslösen lässt und ein lebendigeres und ausdrucksstärkeres Spielen von Sounds ermöglicht als der monophone Aftertouch, der bisher noch in den meisten Synthesizer-Tastaturen verbaut ist. Du kannst damit bei gehaltenen Akkorden nur bei einer Note das Filter öffnen, oder bei mehrstimmigem Spielen auf der Tastatur nur ausgewählte hohe Noten mit einem Vibrato versehen, während die tiefen Noten stabil in der Tonhöhe bleiben. Angespielt über einen externen Controller lassen sich die Modulationsmöglichkeiten beim Live-Spielen noch weiter ausbauen, denn der UB-Xa unterstützt den MPE-Standard.

Blue is beautiful: Der UB-Xa in illustrer Gesellschaft.

Zwei Sounds gleichzeitig

Der UB-Xa bietet zahlreiche weitere Performance-Features für Keyboarder. So lassen sich zwei verschiedene Sounds entweder übereinander schichten oder aber mit wählbarem Splitpunkt rechts und links auf der Tastatur verteilen. Das ist recht intuitiv umgesetzt und eigene Layer und Splits lassen sich speichern. Hierbei werden aber keine Soundänderungen abgespeichert, sondern es wird nur auf gespeicherte Single-Sounds verwiesen.

Aufgrund der für einen analogen Synthesizer recht üppigen Ausstattung mit 16 Stimmen sind auch Layer noch 8-stimmig spielbar, was in den meisten Fällen ausreichen sollte. Und bei Splits hast du für jede Seite 8 Stimmen zur Verfügung. Eine andere Aufteilung, z.B. links nur 2 Stimmen und dafür 14 für den oberen Teil, ist leider nicht möglich.

Polyphoner Step-Sequenzer

Der UB-Xa verfügt nicht nur über einen simplen Arpeggiator, sondern auch über einen frei programmierbaren polyphonen Step-Sequenzer. Die bedienung ist simpel, nach Betätigung der Record-Taste gibst du Step-by-Step einzelne Noten oder Akkorde ein und drückst anschließend Play. Die Sequenz wird dann synchron zum internen Tempo oder zu einer externen Clock abgespielt und lässt sich über die Tastatur transponieren.

Auch für Split/Layer nutzbar

Arpeggiator und Step-Sequenzer lassen sich auch im Split- und Layer-Modus nutzen, und zwar unabhängig für jeden der beiden Sounds. So kannst du bei einem Split links eine eigene Bass-Sequenz laufen lassen und transponieren und mit der rechten Hand ein Arpeggio mit einem Lead-Sound darüber spielen. Oder du erstellst ein Layer mit unterschiedlichen polyrhythmischen Sequenzen und Arpeggios. Das hat uns im Test beim Live-Jammen wirklich gut gefallen. Nur Einzelausgänge oder eingebaute Effekte haben wir dabei vermisst, um beispielsweise dem Lead-Arpeggio ein Delay zu spendieren, während der Bass durch einen leichten Verzerrer geht.

Stereo und Unisono

Auch durch die verschiedenen Unisono-Modi lassen sich die 16 Stimmen optimal ausnutzen. Du kannst die Stimmen einfach nur schichten und gegeneinander verstimmen, was bei Nutzung aller 16 Stimmen zu ultrafetten Monster-Leads führt. Du kannst aber auch nur 2 oder 3 Voices für Unisono nutzen, um einen Bass fetter und breiter zu machen. Und es kommt noch besser, denn alternativ kannst du auch mehrstimmige Poly-Unison-Sounds machen. Hier stehen dann bis zu 8 Stimmen zur Verfügung, die dann noch 2-stimmig spielbar wären. Interessanter ist diese Funktion aber, wenn du nur 2 Stimmen nimmst und diese im Stereo-Panorama verteilst. So erhältst du superbreite und volle Pads und Strings, die sich immer noch 8-stimmig spielen lassen – ein echtes Highlight des Synthesizers!

Ohnehin ist die Verteilung der einzelnen Stimmen im Stereofeld, die natürlich nicht nur bei Unisono-Sounds funktioniert, ein wichtiger Bestandteil des breiten und lebendigen Oberheim-Sounds.

Sweetspot-Synthesizer

Im Vergleich zu den Performance-Features wirkt die Klangerzeugung fast schon simpel, aber auch das zeichnet das Original von Oberheim aus: Die Klangerzeugung kommt mit verhältnismäßig wenig Parametern aus, die aber jede Menge Sweetspots liefern und alle direkt ohne Menüs erreichbar sind.

Flexibler LFO

Von links nach rechts startet das Bedienfeld mit einem LFO, der mit 7 verschiedenen Wellenformen flexibel ausgestattet ist. Er kann frei laufen oder mit jeder Note neu getriggert werden und lässt sich auf Wunsch zum Tempo synchronisieren. Interessant ist die Option, die Geschwindigkeit an die Tonhöhe zu koppeln. Bei hohen Noten schwingt der LFO dann schneller als bei tiefen Noten, was bei Filter- und Pitchmodulation sehr organisch klingen kann. Er lässt sich zudem invertiert nutzen und sogar quantisieren, sodass bei Modulation der Tonhöhe schiefe Zwischentöne vermieden werden.

In Menüs musst du nicht eintauchen, wenn du den LFO zur Modulation nutzen willst. Die gängigen Verknüpfungen wie Tonhöhe und Pulsweite von Oszillator 1 oder 2, Filterfrequenz oder Lautstärke lassen sich alle direkt per Taster aktivieren und die Intensität per Regler einstellen.

VCOs in bester Qualität

Die Basis der Klangerzeugung bilden zwei Oszillatoren mit den Wellenformen Sägezahn, Rechteck und Dreieck. Die Pulsweite lässt sich über einen Regler gemeinsam einstellen, per Shift-Funktion aber auch getrennt für jeden Oszillator. Oszillator 2 lässt sich hart synchronsieren und dafür auf Tastendruck in

512 Sounds lassen sich speichern, ausgewählte Presets kannst du über vier Taster direkt abrufen – praktisch auf der Bühne.

der Tonhöhe durch die Filterhüllkurve modulieren, was dann die klassischen schneidenden Sync-Leads ermöglicht. Behringer orientiert sich dabei streng am Original, im Gegensatz zum OB-X8 gibt es leider keine Crossmodulation für zusätzliche Obertöne und glockige oder schräge Sounds.

Klanglich liefern die Oszillatoren genau das, was man von einem Oberheim erwartet: Dick und edel, transparent und trocken klingt es aus den Boxen.

Klassisches Oberheim-Filter

Diese solide Basis wandert in das Tiefpassfilter, im Orginal berühmt für seinen sahnig-cremigen Klang. Und auch hier enttäuscht der Nachbau nicht. Während die 12dB Variante herrlich weiche Flächen und Strings zaubert, packt das 4-Pol Filter ordentlich zu und sorgt im Zusammenspiel mit der sehr musikalisch skalierten Filterhüllkurve für satte und knackige Bässe, die sich auch vor spezialisierten Mono-Synthesizern nicht verstecken müssen!

Musikalische Hüllkurven

Zwei ADSR-Hüllkurven kümmern sich um den Verlauf von Filter und Lautstärke. Sie sind sehr musikalisch skaliert, von zackiger Percussion über Gummiband-Bässe bis hin zu schwebenden Flächen ist alles drin. Als Shift-Funktion lässt sich über die Regler auch die Modulation durch LFO 1 oder 2 verzögern und einfaden, um ein Vibrato oder Tremolo langsam einzublenden.

Edler Analog-Klang

Bis hierin also eine klassische analoge Klangerzeugung ohne viel Schnick-Schnack, die aber sehr geschmackvoll abgestimmt ist, jede Menge Sweetspots bietet und dabei ein breites Frequenzspektrum abdeckt. Ob tiefe Bässe oder brillante Höhen, alles kein Problem für den UB-Xa. Ganz so tief hinab wie der OB-X8 geht der Behringer Synth aber nicht, und auch der glitzerige Sternenstaub ganz oben im Frequenzspektrum fehlt ihm im direkten Vergleich. Aber da muss man dann auch den massiven Preisunterschied im Auge behalten.

Auf jeden Fall hat der UB-Xa den Klang, für den der Oberheim OB-Xa bekannt ist und den man vor allem von zahlreichen Hits aus den 80ern kennt: Edel, cremig, transparent. Und dabei immer wohlklingend, schräge und verzerrte Klänge kann man ihm ohne externe Effekte nur schwer entlocken. Auch hier ist der OB-X8 im Vorteil, da er mit X-Mod und dem SEM-Multimodefilter zusätzliche Optionen besitzt.

Vintage-Modus...

Unter der Haube hat Behringer noch ein paar Schmankerl verbaut, die das Original nicht hat. Aufgrund Qualitätsschwankungen bei den verbauten Bauteilen sowie Alterungsprozesse der Elektronik klingen Jahrzehnte-alte analoge Synthesizer oft unterschiedlich. Auch bei einem OB-Xa wird man kaum zwei identisch klingende Exemplare finden. Oft sind es auch genau diese Verschleißerscheinungen, die einen Synthesizer in unseren Ohren im positiven Sinne „analog“ klingen lassen. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, ist im UB-Xa ein Vintage-Modus integriert.

... mit anpassbaren Presets

Und hier wurden keine halben Sachen gemacht: Während andere Hersteller sich auf einen Vintage-Regler beschränken, kannst du beim UB-Xa ganz tief einsteigen und satte 40 Parameter anpassen! Da das aber über den etwas störrischen Select-Regler und das nur aus dem richtigen Blickwinkel vernünftig ablesbare Display recht mühsam ist, gibt es ab Werk bereits 8 vorgefertigte Presets. Die Namen verraten dabei schon ein wenig, was dich erwartet: OB-Xa, OB-8, Creamy, Broken, Gnarly, Bright, Modern und Stereo. Diese Presets kannst du einfach beim Spielen durchschalten und das für dich passende auswählen. Die Unterschiede zwischen den Vintage-Presets sind teils deutlich zu hören, ein erstellter Sound kann durch einen Wechsel komplett anders klingen. Deshalb ist es auch schade, dass zumindest zum Zeitpunkt des Tests das gewählte Vintage-Preset (Behringer nennt es „Atrophy“) nicht mit dem Sound abgespeichert wird.

Umfangreiche Mod-Matrix

Auch die Modulations-Matrix ist beeindruckend. Über 40 Quellen können in den 8 Slots genutzt werden. Die Modulation-Sources umfassen neben Velocity, Aftertouch, MPE-Parametern, MIDI-CC, LFO und Hüllkurve auch exotischere Modulatoren. Diese Quellen können auf knapp 30 Ziele geroutet werden, unter anderem auf nahezu alle Klangparameter. Neben Filterfrequenz oder Lautstärke stehen auch Panning oder die einzelnen Parameter der Hüllkurven zur Verfügung. Anschlagdynamik auf Filter-Decay ist dabei noch eine der leichtesten Übungen, auch experimentierfreudige Nutzer werden hier ihre Freude haben.

Die Performance-Sektion mit eigenem LFO, die zusammen mit polyphonem Aftertouch ein lebendiges Live-Spielen ermöglicht.

Konkurrenzlos?

Mit einem Einführungspreis von 1.298 € ist der UB-Xa der bis dato teuerste Synthesizer von Behringer. Gemessen an der Ausstattung mit 16 kompletten analogen Stimmen ist das aber durchaus preiswert, vor allem wenn man es mit der Konkurrenz von Oberheim mit hlaber Stimmzahl zum vierfachen Preis vergleicht. Auch die Konkurrenten von Sequential wie Rev2 oder OB-6 sind nach den jüngsten Preissteigerungen ein gutes Stück teurer, ebenso wie der hybride Novation Summit. Am ehesten wäre hier noch der Hydrasynth Deluxe preislich in der Nähe, der ebenfalls 16 Stimmen, Layer/Split sowie ein Keyboard mit Poly-AT bietet. Dessen Klangerzeugung ist zwar digital, kann aber auch überzeugende virtuell-analoge Sounds erzeugen und ist mit zusätzlichen Wavetables und eingebauten Effekten klanglich flexibler.

FAZIT

Das lange Warten hat sich gelohnt, denn der UB-Xa überzeugt mit edlem analogen Poly-Sound zum bezahlbaren Preis. Mit seinen großzügigen Bedienelementen mit direktem Zugriff auf alle wichtigen Klangparameter macht es riesigen Spaß, neue Sounds zu schrauben. Zumal der UB-Xa als ausgewiesener Sweetspot-Synthesizer irgendwie immer gut klingt und daher auch für Einsteiger in die Klangprogrammierung interessant ist.

Klanglich kommt er zwar nicht ganz an das Original oder den OB-X8 heran, überzeugt dafür aber mit zusätzlicher Ausstattung. Polyphoner Aftertouch ermöglicht ein ausdrucksstarkes Spielen, wobei das Anschlagverhalten der Tastatur allerdings etwas gewöhnungsbedürftig ist. 16 Stimmen sorgen für flexible Layer/Split-Kombinationen oder breite Unisono-Sounds und verhindern, dass beim beidhändigen Spielen Noten mit langer Ausklingzeit abgeschnitten werden. Ein einfach zu bedienender Stepsequenzer, Arpeggiator, anpassbare Vintage-Presets und eine umfangreiche Modulationsmatrix sind weitere Highlights der Neuauflage.

Der UB-Xa kann zwei Sounds gleichzeitig erzeugen, die sich aber einen Stereo-Ausgang teilen müssen.

Mehr zum Thema

Test: Akai Pro APC64

„Touch The Future“ verkündet AKAI Professional mit dem Erscheinen der APC64, einem „Ableton Live Controller der nächsten Generation“. Versprochen wird ein leistungsstarker Controller für Studio und Bühne, ausgestattet mit vielen Extras. Beat hat nachgeschaut, ob das Versprechen wörtlich zu nehmen ist und was im Controller tatsächlich steckt.

von Maya Consuelo Sternel

Auf den ersten Blick sieht sieht die APC64 aus wie eine Mischung aus Launchpad und Push. In der Mitte befindet sich eine 8x8 Matrix mit 64 RGB-beleuchteten, anschlagsempfindlichen Pads. Links und rechts davon sind jeweils in zwei Vierergruppen frei zuweisbare Touch Strips angeordnet. An allen vier Seiten der Pad-Matrix befinden sich Taster zur Steuerung der DAW. Rechts unten gibt es noch ein Mini-Display und einen Push-Encorder. Ein Blick auf die Rückseite zeigt neben einem An/Ausschalter, USB-C Port und Kensington Lock, zwei MIDI-In und einem MIDI-Out Ausgang für 3,5 mm Mini Klinke. Die entsprechenden MIDI-Din-Adapter werden dankenswerter weise mitgeliefert. Und – Überraschung – es gibt noch acht CV/Gate-Ausgänge.

Live und in Farbe

In Verbindung mit Ableton Live erschließt sich die Oberfläche des Controller sehr einfach aufgrund des visuellen farblichen Feedbacks. Das Bedienungskonzept ähnelt dem von Ableton Push, wobei es sich aber auf das Wesentliche beschränkt: Starten von Clips und Szenen, Bedienung der Mixer-Sektion, sowie Transport- und einfache Editier-Funktionen.

Mit den Touch Strips lassen sich nicht nur Volume, Pan und Send steuern, sondern ebenso Effekt-Parameter, Instrumente und Plug-Ins. Da die jeweils 9 LEDs eines Touch Strips zur Spurfarbe korrespondieren, fällt die Orientierung sehr leicht. Die Touch Strips reagieren gut, allerdings sollte man auf der Bühne eine ruhige Hand bewahren und möglichst keine feuchten Finger haben. Die Navigation durch Clips und Szenen erfolgt über den gedrückt gehaltenen Session-Mode-Taster, vier Pfeiltasten oder dem Encoder. Alles ist augenscheinlich auf einen reibungslosen Workflow ausgerichtet.

Über verschiedene Funktionstaster der APC64 lassen sich Play, Stop und Record, sowie weitere Ableton Live Funktionen, wie z.B. Clip duplizieren oder Fixed Length, aufrufen. Die Navigation erfolgt über den gedrückt gehaltenen Session-Mode-Taster, vier Pfeiltasten oder dem Encoder. Hier scheint alles auf einen reibungslosen Workflow ausgerichtet.

Über die obere Taster-Reihe können verschiedene Modi aufgerufen werden. Neben dem Session-Mode gibt es den Note-Mode. Hier lassen sich mittels der Pads Noten eingeben, Skalen auswählen und Tonarten festlegen. Genauso kann man Finger Drumming auf einem Drum Rack betreiben oder Slices und Loops im Simpler antriggern. Das die anschlagsempfindlichen Pads auch noch mit polyphonen Aftertouch Pads ausgestatteten wurden, verbessert ihr Spielgefühl erheblich. Des weiteren gibt es einen Chord-Mode, in dem verschiedene Akkordtypen ausgewählt und dann über ein Pad spielbar sind, selbstverständlich passend in der zuvor gewählten Tonart.

Schritt für Schritt

Die APC64 bietet einen integrierten Step-Sequencer, der sich auch unabhängig von Ableton Live nutzen lässt und wahlweise über USB, MIDI-Outs und die CV-Gates sendet. Er umfasst 8 Tracks mit je 32 Steps und 24 Speicherplätzen, sogenannte Projekte. Programmiert wird über die Pads. Die Sequenzen können an Ableton Live übermittelt werden, allerdings etwas mühsam, weil nur Track per Track. Direkt in Ableton aufnehmen lassen sie sich leider nicht.

Die APC64 ist sehr übersichtlich aufgebaut und gut in den Workflow von Live integriert, kann aber auch Standalone eingesetzt werden. Der Status lässt sich jederzeit schnell erfassen, da die aktivierten Funktions-Taster stärker leuchten, bzw. je nach Verfügbarkeit illuminiert sind oder nicht. Ein kleines Manko ist, dass die Farbabstufungen der RGB-Pads nicht so detailliert sind wie in Ableton. Leider nicht nachvollziehbar ist die fehlende Sequenzer-Steuerung von Ableton Live. Und warum der MIDI-Ausgang gespiegelt wurde, das weiß auch nur Akai.

Ein großes Plus aber ist, das die APC64 Im Verhältnis zu anderen Controllern mit ihren 1,6 kg fast schon ein Leichtgewicht ist. Ein weiteres Plus ist der große Funktionsumfang des Controllers, inklusive der Eingabe- und Spielmöglichkeiten. Das macht ihn für alle interessant, die keine tiefen Eingriffe ins Sound Design oder umfassende Editier-Möglichkeiten benötigen.

Fazit

In der APC64 stecken viele gute Ideen, manche nicht ganz zu Ende gedacht, aber die Richtung stimmt. Für einen ultimativen Controller der Zukunft ist daher noch etwas Luft nach oben. Nichts desto trotz, die APC64 bietet tolle Möglichkeiten für einen fairen Preis und ist eine klare Empfehlung.

Mehr zum Thema

Features

- Ableton Live Controller
- 8 zuweisbare Touch Strips
- 8x8 Matrix
- Standalone Sequenzer
- 8 CV/Gate Out
- MIDI In/Out/Thru
- USB-C
- Transportsteuerung
- Tap-Tempo
- Mini-Display + Encoder
- Software-Editor für Win/Mac
- Inkl. USB-Kabel, MIDI-Adapter

Fakten

Hersteller: Akai Professional
Web: akaipro.com
Vertrieb: inMusic Brands
Preis: 329 Euro

▲ Sehr gute Integration in Ableton
▲ Sehr übersichtlich
▲ Controller + Eingabegerät
▲ RGB-Pads
▲ Scale- & Chord-Funktionen
▲ Drum-Rack-Modus
▼ Keine Seq.-Steuerung von Ableton
▼ Umständlicher Transfer
▼ Gespiegelte MIDI-Outs

Klang:
Ausstattung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

Novation Launchpad Pro MK3
289 Euro
novationmusic.com

Ableton Push3
949 Euro
ableton.com

Power Producer: Ableton Push

Endlich standalone arrangieren!

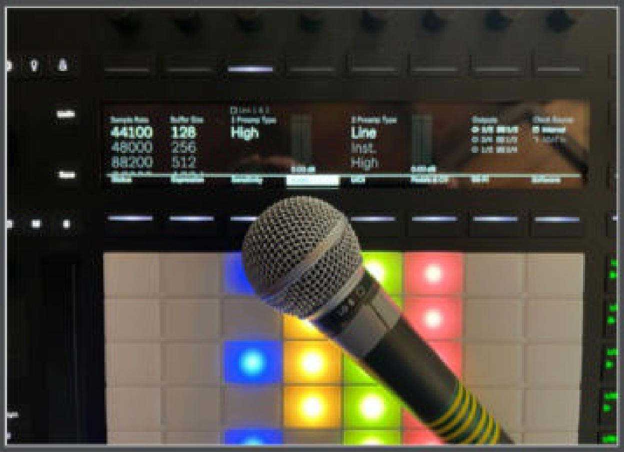
Du jammst mit Push 3 im Standalone Mode, entwickelst neue Ideen, nimmst ein paar Instrument- oder Vocal-Takes auf und hast eine grandiose Idee für ein Arrangement, die du festhalten willst? Kein Problem, mit Push kannst du nicht nur Clips nach Ableton Live transferieren, sondern auch ein Arrangement aufnehmen und anschließend übertragen und in Ableton Live weiter ausarbeiten. Wie das geht und wie du direkt in Push Standalone Audio aufnimmst, erfährst du hier. **von Maya C. Sternel**

Projektinfos

Material: Ableton Live 11, Ableton Push 3
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Erstellen eines Backings sowie Live-Recording einer Leadspur, Aufnehmen eines Arrangements in Push 3 Standalone Mode und transferieren des Arrangements nach Ableton Live, Voreinstellungen zum Audio Recording, Datentransfer von Push zu Ableton Live.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

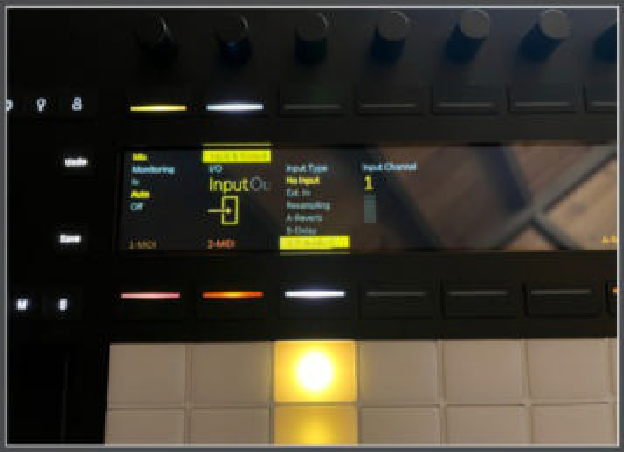
1 Recording Settings

Starte Push im Standalone Mode und lege ein neues Set an. Programmiere ein paar Clips oder nimm direkt in Push auf. Verbinde dazu ein Instrument oder Mikrofon mit den Push Inputs. Lege im Einstellungsmenü unter Audio die **Sample Rate** und eine mögliches niedrige Buffer Size fest. Wähle einen Preamp Type: **Line** für Synthesizer und Drum-Machines.



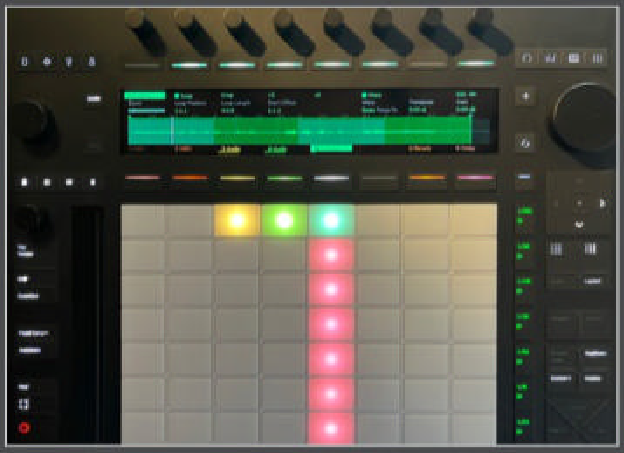
2 Vorverstärkung wählen

Instr. eignet sich für alle Instrumente, wie Guitar und Bass, und High, wenn du ein Mikrofon angeschlossen hast. Um Stereo aufzunehmen, können beide Eingänge verlinkt werden. Die Option befindet sich über dem 1. **Preamp Type**. Stelle den Gain am Instrument ohne Übersteuerung ein. Wähle eine Audiospur aus und wechsle ins Volume-Menü.



3 Audio aufnehmen

Selektiere unter Input & Output **I/O Input**, als Input Type **Ext.** In und Input Channel **1**. Gehe in die Session-Ansicht und schalte die Spur scharf. Aktiviere optional **Fixed Length** und wähle als Einzähler unter **Count In 1** Bar. Selektiere ein Pad und nimm einen Clip auf. Programmiere oder nimm weitere Clips auf und erstelle ein kleines Backing.



4 Backing vorbereiten

Als nächste soll eine Lead-Spur dazu kommen, die über die bisher aufgenommen Clips spielt. Gleichzeitig zur Aufnahme der Lead-Spur soll das Ganze noch im Arrangement View aufgenommen werden, um es in Live weiter auszuarbeiten. Lege dazu eine neue Audiospur an und stelle wie zuvor alles ein und die Spur scharf. Deaktiviere **Fixed Length**.

5 Arrangement

Halte jetzt den **Shift**-Taster gedrückt und selektiere dazu den **Record**-Button. Starte im Session Mode bereits aufgenommene Clips oder Szenen und nimm dazu eine neue Lead-Spur auf. Sichere nun das das Set. Um das gespeicherte Set inklusive Arrangement nach Ableton Live zu transferieren, müssen Push und dein Computer im gleichen Wifi-Netz sein.

6 Set transferieren

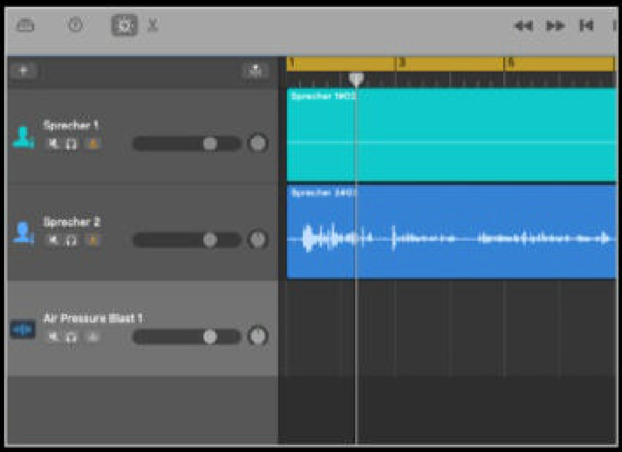
Öffne Ableton und wähle unter **Orte** Push. Öffne im rechten Feld des Live Browsers das gespeicherte Liveset aus dem Ordner Projects. Nachdem die Daten auf den Computer übertragen wurden, siehst du sowohl die einzelnen Clips in der Session View, als auch den zuletzt aufgenommenen Take in der Arrangement-Ansicht und kannst ihn dort weiter editieren.

26 // Podcasting

Podcast aufnehmen Teil 2

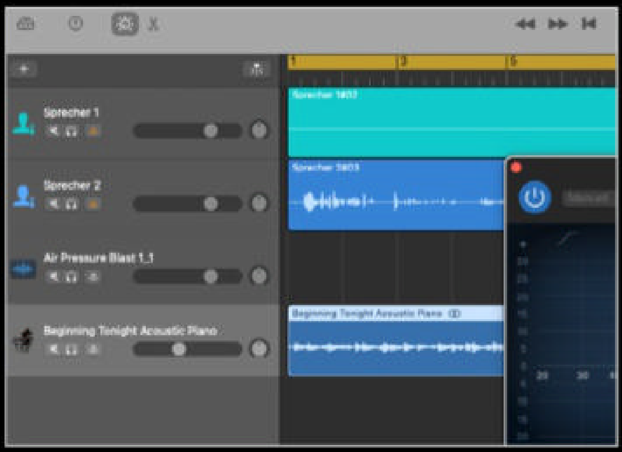
Schritt für Schritt:
Mit GarageBand zum fertigen Song

Podcasts setzen sich häufig aus verschiedenen, wiederkehrenden Kategorien zusammen und haben meist auch ein In- und Outro. In diesem Workshop erfährst du, wie du ganz einfach ein musikalisches Bett aus Apple Loops bauen kannst.



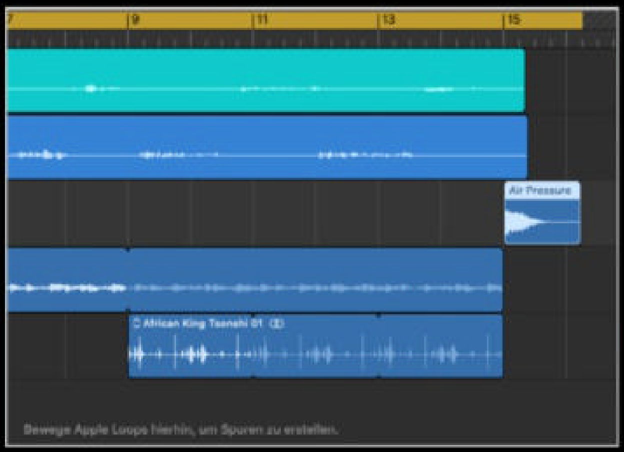
1 Vorbereitung

Bei der Erstellung eines musikalischen Bettes ist es wichtig, auf ein paar Dinge zu achten. So sollte das Instrumental beispielsweise nicht zu hektisch sein und genug Platz für die Stimme lassen. Wir sprechen ein Testintro ein, das wir während des Bastelns im Hintergrund laufen lassen.



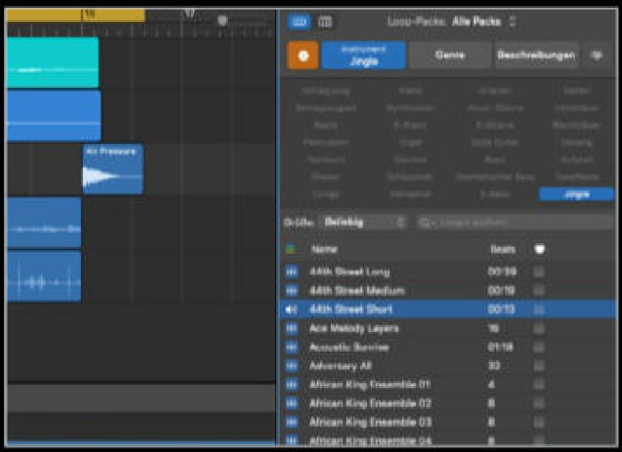
2 Sortierung

Das Songtempo kannst du jederzeit nach deinem Geschmack anpassen. Wir drücken [O], um die Apple-Loop-Übersicht zu öffnen. Wir empfehlen dir die Loops entweder nach Genres wie Jazz, Funk und Indie oder nach Instrument zu sortieren. In unserem Intro hätten wir gerne ein entspanntes Klavier und werden mit „Beginning Tonight Acoustic Piano“ fündig.



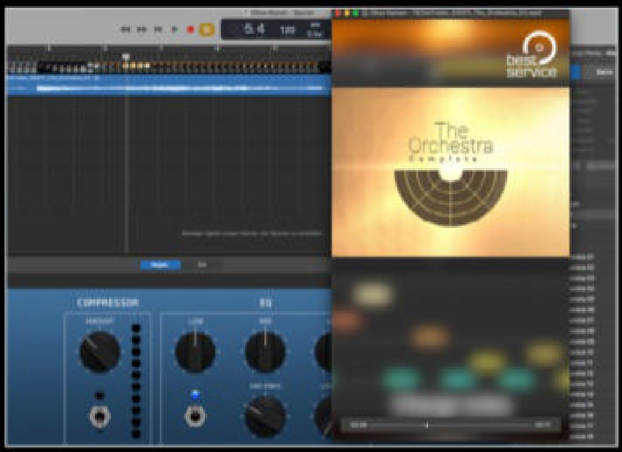
3 Percussion

Dazu nehmen wir ein Percussion-Instrument, das den Beat nach der Hälfte ergänzt. Zudem ziehen wir den Toneffekt „Air Pressure Blast 1“ als abschließenden Effekt in unsere Session. Bei den EQ-Einstellungen achten wir darauf, den Bereich der Sprachverständlichkeit zwischen 2 kHz und 4 kHz abzusenken, um genug Platz für die Stimme zu schaffen.



4 Insider Tipp

Auch für faule Menschen bieten Apple Loops in GarageBand eine Kategorie. Unter „Instrument“ > „Jingle“ findest du komplett fertige musikalische Betten, die sich perfekt für Intros, Outros und Kategoriemusiken eignen. Hier zeigen sich verschiedenste Vorlagen aus diversen Genres, die kaum einen Wunsch offenlassen. Jetzt ist Ausprobieren angesagt.



5 Arbeiten mit Videos

Auch die Bearbeitung von aufgezeichneten Videopodcasts oder anderem Filmmaterial ist in GarageBand problemlos möglich. So wird der Film angezeigt, während du an den Audiofiles arbeitest oder Musik zum Bewegtbild komponierst. Ein Projekt kann aber nur eine Filmdatei enthalten. Die einzelnen Frames siehst du in der sogenannten Filmspur.

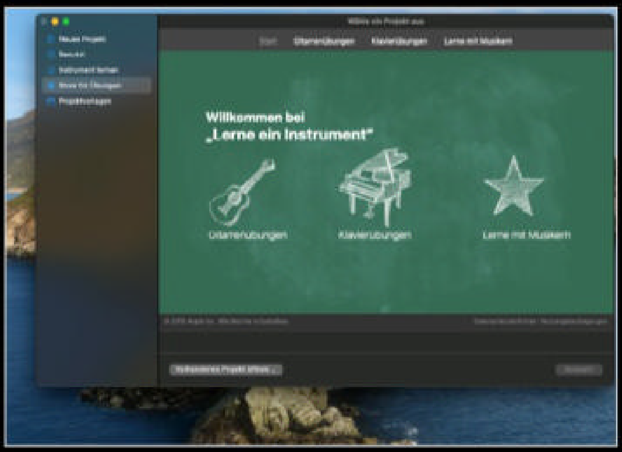
6 Hinzufügen

Eine Filmdatei kannst du ganz einfach per Drag-and-Drop in das Hauptfenster ziehen. Die Größe des Filmfensters kannst du nach Belieben beeinflussen. Wir empfehlen dir, den Film auf einen zweiten Monitor zu ziehen, um im Hauptfenster für eine bessere Übersicht zu sorgen. Die Auflösung der Filmminiaturen lässt sich ganz einfach in den Einstellungen regeln.

27 // Podcasting

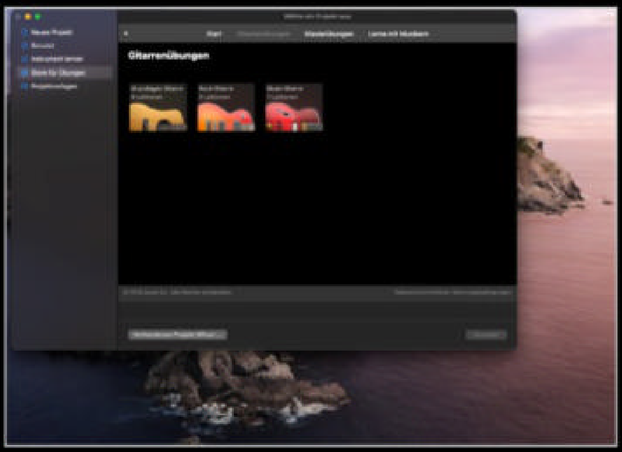
Instrumente lernen

Ein cooles Feature in GarageBand ist, dass du Gitarre und Klavier lernen kannst. Das funktioniert über verschiedene Übungen, die Anwender:innen bereitstehen. Auch der ein oder andere Star wie John Legend hat sich für eines der Tutorials vor die Kamera gesetzt.



1 Instrumente lernen

Im Startfenster von GarageBand kannst du unter dem Reiter „Instrumente lernen“ kostenfreie Gitarren- oder Piano-Tutorials absolvieren. Hier gibt es verschiedene Sektionen, die dir helfen, ein Gefühl für das jeweilige Instrument zu bekommen. Diese Übungen sind ein guter Einstieg, jedoch ersetzen sie keine „echten“ Lehrer:innen. Spaß macht es trotzdem.

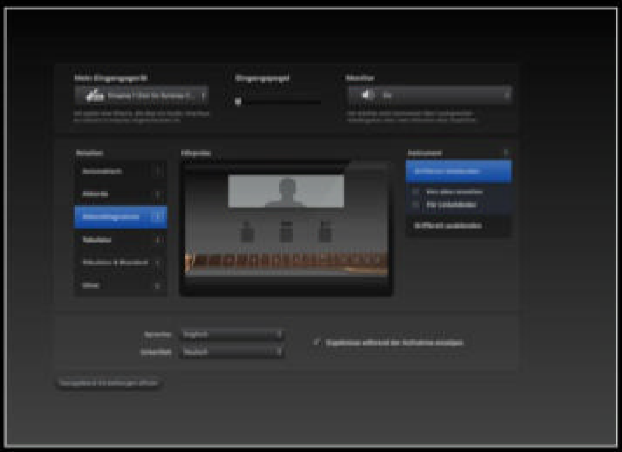


2 Store für Übungen

Ebenfalls im Startfenster kannst du den „Store für Übungen“ aufrufen. Hier findest du Gitarren- und Piano-Tutorials zum kostenfreien Download. Unter dem Reiter „Künstlerübungen“ zeigen dir bekannte Musiker:innen wie John Legend und Colbie Caillat, wie du ihre Songs spielen kannst. Du kannst deine Gitarre über dein Interface oder deinen MIDI-Controller nutzen.

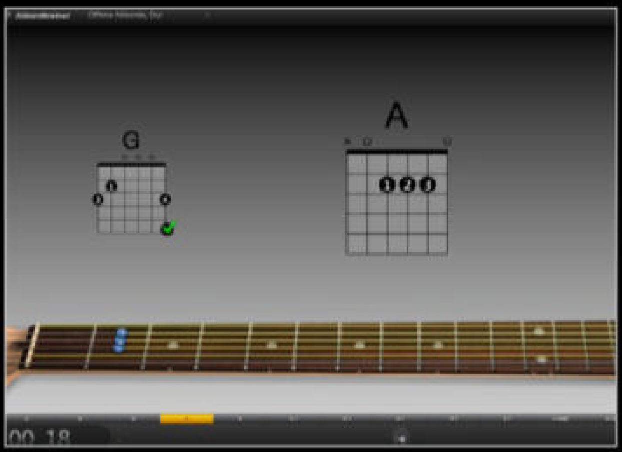
3 Übungen

Die Übungen fangen einfach an. So lernst du bei den Gitarren-Tutorials wie du die Gitarre hältst, wie das Instrument aufgebaut ist und fängst mit einfachen Songs an das Instrument zu lernen. Über einen integrierten Mixer kannst du die Lautstärke der virtuellen Band, deines Instruments und die des Lehrers regeln. Ein Stimmgerät steht ebenfalls bereit.



4 Künstlerübungen

In den Künstlerübungen zeigen dir erfolgreiche Musiker:innen, wie du ihre Songs spielen kannst. Im Menü „Konfiguration“ kannst du beispielsweise auswählen, ob Akkorddiagramme oder Tabulaturen angezeigt werden oder die Anzeige bei Gitarrenübungen auf Linkshänder umstellen. Spielen deine virtuellen Lehrer:innen mit einem Kapodaster, wird dieses angezeigt.



5 Akkordtrainer

Ein cooles Feature ist der sogenannte „Akkordtrainer“ für Gitarrist:innen. Dieser führt dich Schritt für Schritt durch die wichtigsten Akkorde, um das Instrument besser zu beherrschen. So kannst du beispielsweise offene Moll- und Dur-Akkorde der Reihe nach spielen, wobei der nächste Akkord erst spielbar wird, wenn der aktuelle richtig klingt.

6 Glossar

Neben Tutorial-Videos können Anwender:innen auch auf ein umfangreiches Glossar zurückgreifen, das ebenfalls kurze Videos enthält. Hier kannst du kompakte Artikel studieren und so noch mehr über das jeweilige Instrument lernen. Neben Inhalten zu Klavier und Gitarre stehen dir hier auch allgemeine Informationen zu Intervallen, Tonleiten und dergleichen bereit.

28 // GarageBand mit iOS

Durchstarten mit GarageBand für iOS

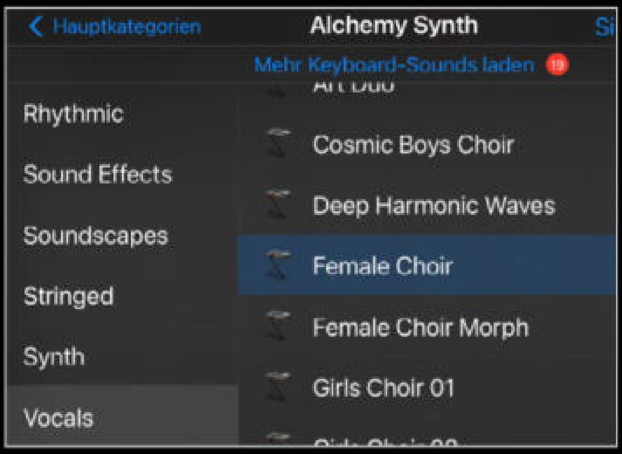
GarageBand kannst du nicht nur auf deinem Mac nutzen. Auch auf dem iPad und iPhone ist die Software als App verfügbar. Wir zeigen dir, wie du mit GarageBand iOS Musik machen kannst und nehmen hierfür ein iPhone SE der 2. Generation zur Hand.

1 Song erstellen

Wir laden uns die kostenfreie GarageBand iOS-App aus dem App Store herunter. Nach dem Öffnen kannst du verschiedene virtuelle Instrumente wie „KEYBOARD“, aber auch Gitarren-Amps, Spuren für externe Instrumente, Soundpacks oder den Audio-Recorder laden, um mit deinem Song zu beginnen. Wir erstellen eine Keyboard-Spur mit dem Alchemy-Synth.

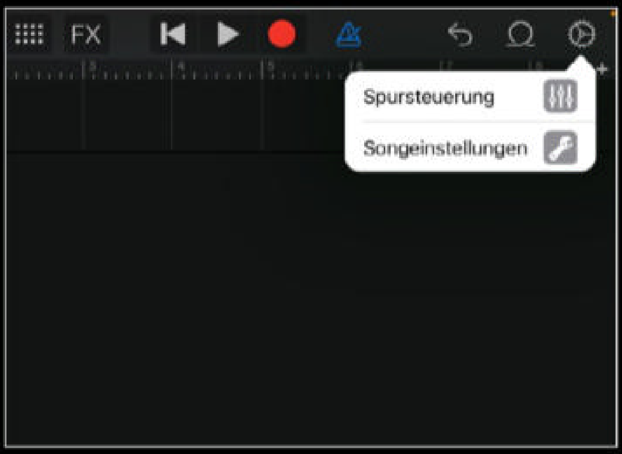
2 Autoplay

Hast du alles richtig gemacht, siehst du eine Klaviatur vor dir. Über Buttons kannst du Einstellungen zur Spielweise treffen. Oben rechts ist ein Regler-Symbol, das Klangeinstellungen zum jeweiligen Instrument bereitstellt. Besonders hilfreich ist die „Autoplay-Funktion“. Diese stellt vier Rhythmen bereit, die mit einem Tastendruck im Loop erklingen.



3 Klangeinstellungen

Klickst du bei geöffnetem Instrument oben links auf die umgedrehte Pyramide, und anschließend auf dein Instrument, kannst du aus verschiedenen Sounds wählen und so den passenden Klang für deinen Song finden. Die Klänge findest du gut sortiert in einem übersichtlichen Sound-Browser. Per Klick auf „Hauptkategorien“ kannst du ein anderes Instrument wählen.

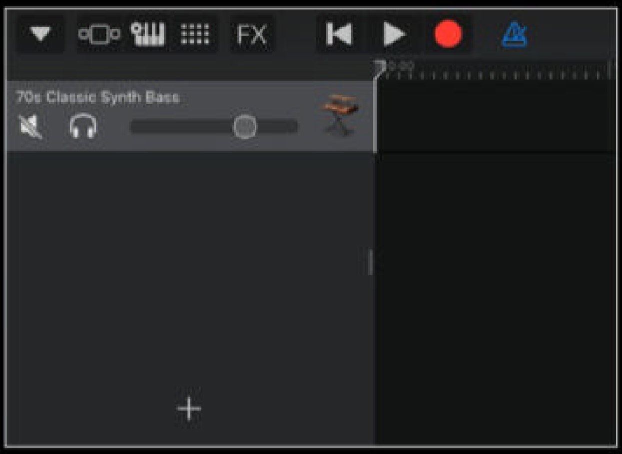


4 Songeinstellungen

Über das Zahnrad, das sich rechts oben befindet, lassen sich Einstellungen zur jeweiligen Spur und zu deinem Song treffen. In den Songeinstellungen findest du Möglichkeiten Metronom, Tempo, Takt- und Tonart anzupassen. Unter „Erweitert“ kannst du eine Mehrspuraufnahme und die 24-Bit-Audioauflösung aktivieren sowie Einstellungen zu MIDI-Geräten treffen.

5 Spursteuerung

Öffnest du die Spursteuerung, findest du die Einstellungen zu der von dir ausgewählten Spur. In der Plug-in-Sektion sind im ersten und letzten Slot ein „festverbauter“ Kompressor bzw. visueller EQ zu finden. Die vier weiteren Reiter kannst du entweder mit einem der zehn GarageBand-Effekte ausstatten oder externe Apps von Drittherstellern einbinden.



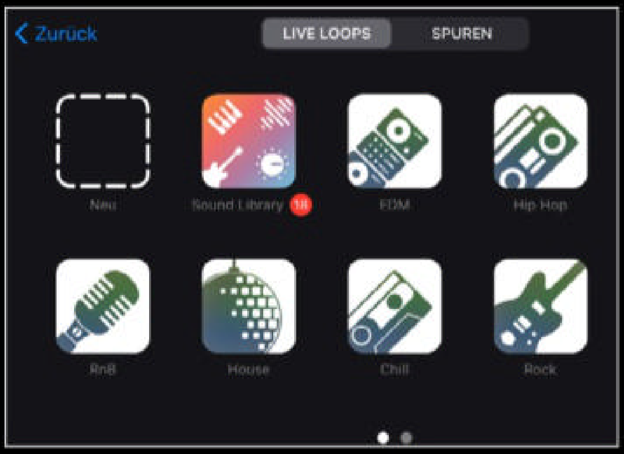
6 Weitere Einstellungen

Über die Spursteuerung kannst du auch Quantisierung, Transposition und Spurlautstärke einstellen. Wischst du mit dem Finger über das Spursymbol, lässt sich dein Track „solo“ beziehungsweise „stumm“ schalten. Über die obere Menüleiste lassen sich der Spurtyp ändern, der Einspielmodus oder das Live-Loops-Raster aktivieren sowie die Remix-Funktion laden.

29 // GarageBand mit iOS

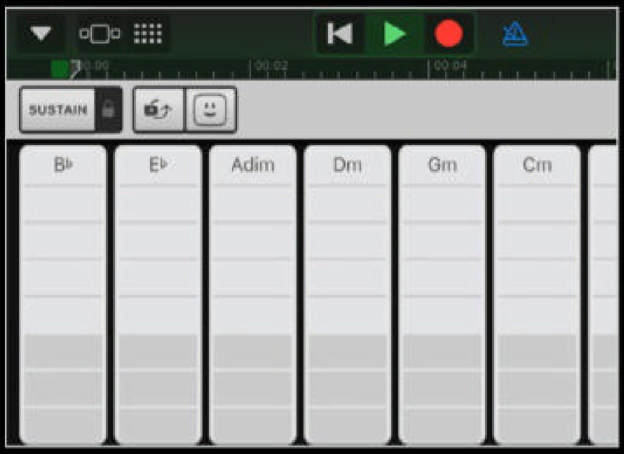
Live-Loops und Sound Library

Das „Live-Loops“-Feature von GarageBand iOS ermöglicht es dir, über ein Raster mit mehreren Zellen Musik zu produzieren. Diese können nach Belieben wiedergegeben werden. Besonders DJs können dank dieses Features live besonders flexibel Songstrukturen verändern.



1 Konzept

Live Loops eignen sich gut, um Ideen in Echtzeit zu arrangieren, zu bearbeiten und flexibel synchron wiederzugeben. Zur Verfügung stehen dir vertikal (Klangerzeugung) und horizontal (Zeitachse) angeordnete Zellen. Du kannst zu Beginn entweder mit einem leeren Raster anfangen oder eine der vielen Vorlagen aus unterschiedlichen Genres wie EDM laden.

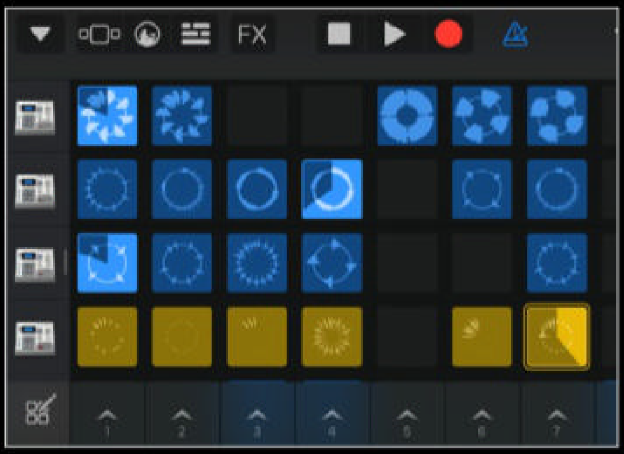


2 Einspielen

Es gibt verschiedene Spurtypen, die dir für deine Produktion zur Verfügung stehen. So kannst du Drummer-Spuren, Audiotracks oder Software-Instrumente laden. Drückst du etwas länger mit deinem Finger auf eine Zelle, gelangst du in den Aufnahmemodus der jeweiligen Spur. Durch einen Druck auf die Aufnahmetaste kannst du mit den Recordings beginnen.

3 Bearbeiten

Unten links befindet sich ein Stiftsymbol, über das du alle Spuren bearbeiten kannst. Wähle die jeweilige Spur, drücke auf das Symbol und aktivere mit Gedrückthalten ein Kontextmenü zur Bearbeitung der jeweiligen Zelle. Du kannst nun kopieren, bearbeiten, ausschneiden, löschen und weitere Einstellungen zu Pegel, Quantisierung und dergleichen treffen.

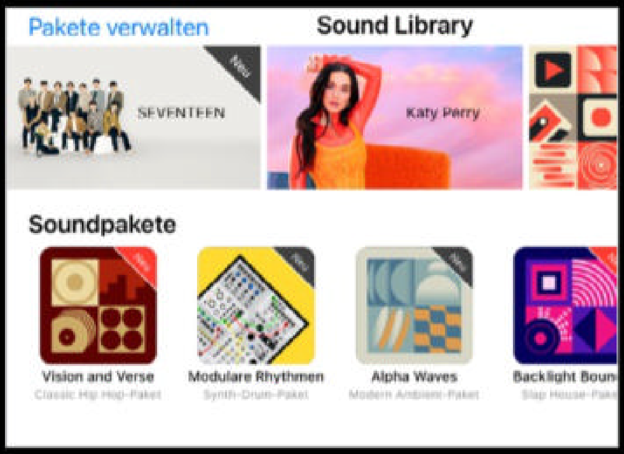


4 Abspielen

Achte darauf, vor dem Abspielen den Bearbeitungsmodus zu verlassen. Drücke auf Play. Du kannst mehrere Zellen gleichzeitig durch Tippen erklingen lassen, egal wo sie sich im zeitlichen Raster befinden. So lassen sich in Echtzeit interessante Arrangements erstellen und deine Songs flexibel anpassen beziehungsweise verschiedene Kombinationen ausprobieren.

5 Sync und Raster

Wie die Zellen wiedergegeben werden, stellst du über den Sync-Zeitpunkt ein. Diesen findest du in den Songeinstellungen. Stellst du ihn auf „Aus“, werden die Loops in den Zellen sofort nach dem Auswählen abgespielt. Zudem lassen sich Werte wie 1 Takt oder ½ Note wählen. Um zu zoomen, kannst du entweder den Zeilenheader oder den Spaltentrigger aufziehen.



6 Sound Library

GarageBand iOS stellt dir drei Arten von zusätzlichen Inhalten bereit. Sound-Pakete bestehen aus Sounds, Loops und anderen Dingen für deinen Song. Producer-Pakete sind Sound-Pakete, die von bekannten Profimusiker:innen zusammengestellt wurden. Remix-Sessions stellen dir Live-Loops-Übersichten mit Originalspuren von bekannten Tracks bereit.

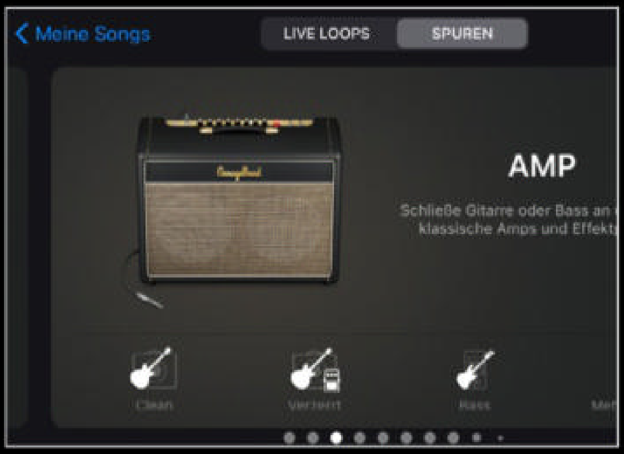
30 // GarageBand mit iOS

Gitarre aufnehmen mit GarageBand iOS

Auch für Gitarrist:innen bietet GarageBand für iOS tolle Features. In dieser Folge unseres GarageBand-Workshops zeigen wir dir, wie du deine E-Gitarre ganz einfach mit dem iPhone oder iPad nutzen kannst.

1 Das richtige Interface

Um deine Gitarre oder deinen Bass mit GarageBand iOS nutzen zu können, benötigst du ein Interface wie das Irig HD 2 von IK Multimedia, das für wenig Geld erhältlich ist. Es bietet einen Instrumenteneingang mit Vorverstärker, einen Ausgang für den Anschluss deines Verstärkers und einen Kopfhörerausgang. Aufnahmen bei bis zu 96 kHz sind möglich.

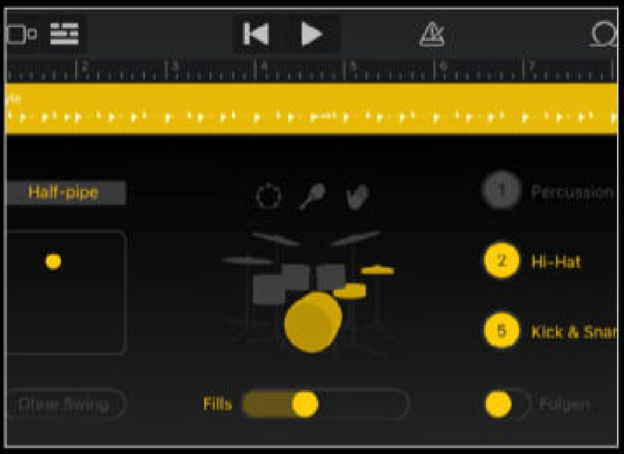


2 Spur anlegen

Erstelle einen neuen Song oder drücke auf das Plus im Spurmenü und füge eine sogenannte „AMP"-Spur hinzu. Du kannst unten über Symbole wählen, ob du eine cleane oder verzerrte Gitarre beziehungsweise einen Bass anschließen möchtest. Zudem lassen sich hier zusätzliche Soundinhalte laden. Es werden regelmäßig neue Verstärker und Lautsprecher hinzugefügt.

3 Einstellen

GarageBand stellt dir verschiedene Gitarren-Amps bereit, die du durch Wischen wählen kannst. Per Doppelklick auf das jeweilige Modell bekommst du Zugriff auf tiefergehende Einstellungen wie Reverb, EQ, Gain und Tremolo. Über eine virtuelle Stimmgabel kannst du den Tuner öffnen. Rechts daneben befindet sich ein Symbol, über das du Pedale wählen kannst.



4 Drumtrack

Wir empfehlen dir zum Üben einen Drumtrack zu erstellen, zu dem du performen kannst. Stelle zuerst ein passendes Songtempo ein. Füge nun eine Drummer-Spur hinzu. Diese kannst du jetzt problemlos auf deine Bedürfnisse hin anpassen. So lassen sich unter anderem das Vorkommen von Fills, die genutzten Sektionen sowie die Komplexität des Drummers verändern.

5 Aufnehmen

Sind alle Einstellungen getroffen, kannst du mit der Aufnahme beginnen. Drücke den Record-Button und spiele, was das Zeug hält. Zusätzlich zum Drummer kannst du auch das Metronom aktivieren, um noch „tighter" einzuspielen. Deine aufgenommene Spur kannst du nun problemlos zuschneiden und im Arrangement verschieben sowie weitere Plug-ins hinzufügen.

6 Weitere Apps

Zusätzlich zu GarageBand kannst du noch andere Apps aus dem App Store nutzen. Diese lassen sich entweder standalone oder in GarageBand eingebunden nutzen. Für Gitarrist:innen empfehlen wir Amplitube iOS von IK Multimedia. Hier handelt es sich um ein allumfassendes und erweiterbares Tonstudio, das virtuelle Versionen einiger bekannter Gerätschaften bietet.

Musikschätze des Monats

zusammengetragen von Sascha Blach

Black Nail Cabaret: Chrysanthemum

Die ungarische Pop-Noir-Formation lässt ihr neues Album ganz im Zeichen der Chrysanthemen erstrahlen, jener in Ostasien verbreiteten Korbblütler, denen man etymologisch den Status einer Goldblüte nachsagt. Auch den elf Songs des vorliegenden sechsten Albums des Duos haftet etwas Edles an. Sie bieten einen Mix aus dunkler Pop-Musik, Dark Wave und anspruchsvoller Electronica, zugeschnitten auf den warm-weichen Gesang von Frontfrau Emèse Árvai-Illes, die der Musik zudem eine gewisse Sexiness verleiht. Ob melancholisch und introspektiv oder tanzbar und mit großen Gesten – Black Nail Cabaret zeigen, dass sie die hohe Kunst des Songwritings und Arrangierens beherrschen, denn die Scheibe klingt durchwegs nach gehobenem Niveau. Oder um es einfach auf den Punkt zu bringen: Black Nail Cabaret, das ist, als würde Annie Lennox ein Gothic-Projekt starten. Absolut hörenswert.

Genre: Dark Pop, Electronica | Label: Depedent

Cyberaktif: eNdgame

Die beiden kanadischen Bands Skinny Puppy und Front Line Assembly waren stilprägend für den Dark Electro und haben eine ganze Reihe an Epigonen nach sich gezogen. In Cyberaktif treffen Vertreter beider Bands zum ersten Mal seit über 30 Jahren wieder zusammen. Beteiligt waren cEvin Key von Skinny Puppy, Bill Leeb und Rhys Fulber von Front Line Assembly sowie Produzent Greg Reely (Fear Factory, Machine Head, Delerium etc.). Der Nachfolger des Albums „Tenebrae Vision“ (1991) klingt dann auch wie ein Querschnitt aus beiden Bands, durch Bill Leebs Gesang naturgemäß etwas näher an FLA. Heißt im Klartext: Es gibt typischen verfrickelten Dark Electro meets IDM mit futuristischen Elementen, viel Atmosphäre und allerlei bedrohlichen Anleihen. Doch auch Club-Potenzial ist zuhauf vorhanden. Die Dark Electro-Zielgruppe sollte mal reinhören.

Genre: Dark Electro | Label: Artoffact

Karl Bartos: The Cabinet Of Dr. Caligari

Als ehemaliger Musiker von Kraftwerk ist Karl Bartos in Electro-Fachkreise ein sehr renommierter Name. So ist es spannend zu sehen, wie der Komponist den Stummfilm-Klassiker „The Cabinet Of Dr. Caligari“ von 1920 in ein neues Sound-Gewand hüllte. Nach der Uraufführung am 17.02.24 in der Alten Oper Frankfurt, wo die digital restaurierte 4K-Fassung der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung zu sehen war, gibt es die Musik nun auch auf CD und Vinyl sowie als Digital-Version. Es sind überwiegend kurze Stücke – insgesamt 37 –, die allesamt auf ihre Weise minimalistisch und skurril klingen. Zusammen mit seinem Partner Mathias Black konzipierte Bartos ein Potpourri aus Sinfonieorchesterklängen, elektronischen Sound-Verfremdungen, Geräuschen, Jahrmarktklängen und vielem mehr. Der Soundtrack klingt aus der Zeit gefallen, eigenwillig, verspielt und künstlerisch wertvoll. Nicht nur etwas für Filme-Fans!

Genre: Soundtrack | Label: Bureau B

KMFDM: Let Go

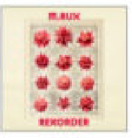
Wahnsinn! „Let Go“ ist schon das 23. Studioalbum der deutsch-amerikanischen Band, die damit ihr 40-jähriges Jubiläum feiert. Darauf zelebriert die Crew um Sascha „Käpt'n K“ Konietzko und Lucia Cifarelli wieder einen bunten Stilmischmasch, der das Sound-Spektrum der Band mal wieder um neue Nuancen erweitert. Kannte man KMFDM früher mal als halbwegs dem Industrial Rock zugehörig – die Band selbst nennt ihren Sound Ultra Heavy Beat –, verarbeiten sie heute fast alles, was nicht bei drei auf dem Baum ist, z.B. Funk, Dance, Techno, Spaghetti-Western, 80s-Pop oder Hip-Hop. Gefühlt gehört „Let Go“ dabei zu den entspannteren Werken der Formation. Nichtsdestotrotz ist der 11-Tracker über weite Strecken tanzbar und unterhaltsam. Apropos unterhaltsam: Dass KMFDM Goethes „Erlkönig“ im gleichnamigen Song verarbeiten, entbehrt nicht einer gewissen Komik, hat aber wie das komplette Album den höchstmöglichen Coolness-Faktor.

Genre: Ultra Heavy Beat | Label: Metropolis

Midas Fall: Cold Waves Devide Us

Fans großer Klanglandschaften sollten diese Schotten mal antesten, denn was Midas Fall auf „Cold Waves Devide Us“ zelebrieren, verdient das Prädikat „überlebensgroß“. Die Band um Sängerin Liz Heaton bewegt sich zwischen Post, Alternative und Progressive Rock sowie Ambient und Electro und erzeugt einen cineastischen Sound mit viel Atmosphäre und Reverb. Dabei ist die Musik auch aus produktionstechnischer Hinsicht interessant, denn hier passiert allerlei in den dichten Arrangements. Zwischen schimmernden, ätherischen Momenten und brachialen Wall Of Sounds schöpfen Midas Fall das Dynamikspektrum voll aus und baden gerne in tiefer Melancholie. Wer in der Theorie einen Mix aus The 3rd And The Mortal, The Gathering, Mogwai und Ólafur Arnalds spannend findet, sollte diesen Longplayer auch in der Praxis mal anchecken.

Genre: Post-Rock, Electronica | Label: Monotreme/Cargo



M.Rux: Rekorder

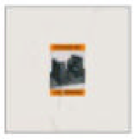
Der Wahl-Berliner M.Rux – bürgerlich Marten Rux – scheint experimentelles Sound-Design zu lieben. Sein aktuelles Album zumindest ist geprägt von einer bunten Klandlandschaft mit vielen abgedrehten Effekten und einem reichhaltigen Instrumentarium, das neben elektronischen Klangerzeugern auch Banjo, Gitarre, Maultrommel, Percussions, Sprach-Samples und Field Recordings umfasst sowie sogar persische und anatolische Einflüsse. Als Basis dafür dienen gemächliche, hypnotische und super-groovige Downtempo-Beats, die dem Album trotz aller organischen Ingredienzen einen elektronischen Grundsound verleihen. Die acht psychedelisch angehauchten Instrumentals zeugen von viel Kreativität, sind non-konform und immer ein bisschen schräg. Spannende Musik für alle, die gerne mal um die Ecke denken.

Genre: Downtempo, Experimental | Label: YNFND

Squarepusher: Dostrotime

Was schön harmlos mit idyllischen Akustikgitarren beginnt, erweist sich ab dem zweiten Track, „Enbounce“, wieder als verdrehter Electro-Tüftler-Wahnsinn, der die Hirnwindungen als Wollknäuel zurücklässt. Der Brite Tom Jenkinson ist aber auch nicht für spröde Romantik bekannt, sondern für einen Sound, den er selbst mal als Drill'n'Bass bezeichnet hat. Hier fließen Elemente als Electronica, Drum'n'Bass, Jazz, Fusion, IDM und Acid Techno zusammen und bilden einen komplexen Klangcocktail mit Breakbeats, krummen Takten, wirren Effektorgien, virtuosen Bassläufen, aber auch atmosphärischen Momenten, der das Gehör auf die Probe stellt. Auch „Dostrotime“ ist wieder herrlich experimentell, vielseitig und abgefahren, ohne dadurch unhörbar zu werden, denn Squarepusher hat ein gutes Gespür für die Grenzen zwischen Musik und avantgardistischem Wahnsinn und kriegt meist noch knapp die Kurve zugunsten von ersterer.

Genre: Electro, IDM | Label: WARP



Strange Boy: Love Remains

Dieses Londoner Duo nennt seine Musik Experimental Pop. Zwar gehen Kieran Brunt und Matt Huxley bisweilen durchaus unkonventionell zu Werke, für abenteuerlustige Ohren mag der Grad der Experimentierfreude aber dennoch eher schwach ausgeprägt zu sein. Am Ende gibt es einfach wunderschöne Electro-Pop-Songs zu hören, die eine androgyne Prägung haben. Das liegt vor allem am hohen Männergesang von Kieran Brunt, der häufig ins Falsett wechselt. Untermalt wird dieser von teils Ambient-hafter Musik, teils von anspruchsvoller Electronica und teils auch von melancholisch-reduzierten Pianoklängen. Kurzum von spannenden atmosphärischen Soundscapes, die das Album auch für Audiophile interessant machen. Wenn man es herunterbricht, könnte man Strange Boy als eine Mischung aus Boy George und Sigur Ròs bezeichnen und das ist doch in der Tat mal eine spannende Verbindung, oder?

Genre: Electro-Pop | Label: Grönland Records

Musik-Fachhändler und Service Guide

00000

DEEJAYLADEN

Deejayladen Oschatz
Thomas-Müntzer-Str. 4 | 04758 Lonnewitz

Deejayladen Dresden
Alaunstr. 13a | 01099 Dresden

Deejayladen Leipzig
Simildenstr. 2 | 04277 Leipzig

24h im Online-Shop

Tel. 03435 9880-10 | www.deejayladen.de

90000

thomann

Musikhaus Thomann e.K.
Treppendorf 30 | D-96138 Burgebrach

Tel.: 09546 9223-0
Fax: 09546 6774

info@thomann.de
www.thomann.de

40000

djs delight
sound & light equipment

Djs Delight – T. Tennagels
Erkrather Str. 4
40233 Düsseldorf

Tel. 0211 - 35 37 21
Fax 0211 - 35 37 23
info@djsdelight.de
www.djsdelight.de

Werbe ab 80 Euro im Beat-Einkaufsführer

Ihre Beraterin:

Yvonne Popall
040/28 51 66 48
y.popall@falkemedia.de

Foto: BIMM Institut Berlin

Spezial: Die perfekten Mixing Chains

Ob Vocals, Drums, Synths, Gitarren oder klassische Instrumente, früher oder später ist es soweit: sie alle brauchen ihren Platz im Mix und sollen dort auch strahlen, anstatt nur reingequetscht zu werden. Aber wie klingt die ideale Mischung? Welches Gear ist für welchen Sound am besten – mit welchen Settings und in welcher Reihenfolge? Beat bringt Licht ins Dunkel und zeigt dir exzellente Hard- und Software-Chains für vor und nach dem Recording, damit der finale Mixdown deinen Track zum Kracher macht.

Test: Korg KingKORG Neo

Der KingKORG ist zurück, diesmal im kompakten 37-Tasten-Modell mit neuen Sounds, Vocoder und überarbeitetem Design. Der KingKORG Neo ist ein VA-Synth mit „eXpanded Modelling Technology“, die sich bereits auf Oszillatorebene mit verschiedenen Algorithmen flexibel zeigt. Das Filter bietet Charakteristiken, die analogen Klassikern nachempfunden wurden und Selbstoszillation erlauben. Hinzu kommen Performance-Features wie Effekte, Step-Arpeggiator und Vocoder inklusive Schwanenhals-Mikrofon.

Interview: Tinlicker

In der kommenden Ausgabe erwartet euch ein Interview mit Tinlicker. Das niederländische Electro/Deep-House-Duo präsentiert auf ihrem neuen Album „Cold Enough For Snow“ eine illustre Riege an Gästen, darunter Brian Molko (Placebo), Julia Church, Tom Smith (Editors) und Circa Waves, und erweitert die stilistischen Grenzen immer weiter in Richtung anspruchsvoller Pop-Musik. Wir bringen spannende Details über die Produktion ans Licht.

Foto: Jessie Kamp

Test: Yamaha SEQTRAK

Nach langer Zeit gibt‘s mal wieder eine Groovebox von Yamaha! SEQTRAK will eine mobile Musikproduktionslösung bieten, mit der du deiner Kreativität an jedem Ort freien Lauf lassen und dank schnellem Workflow deine Ideen im Handumdrehen festhalten kannst. Neben Drums gibt es zwei bewährte Yamaha-Klangerzeugungen (AWM und FM) sowie einen Sample-Track, wobei Samples direkt über das integrierte Mikrofon aufgenommen und über den internen Lautsprecher abgehört werden können. Und dank der zugehörigen App kannst du dein Smartphone als Editor und Visualizer nutzen.

Inserentenverzeichnis 04 | 2024

Bitwig 031	 083	Sound Service 084
Expert Sleepers 016	IK Multimedia.............. 013	Tascam 069
FabFilter 002	Knobula 017	Tomeso 025
falkemedia 005, 050-051,	Nova Ukraine 059	Xils-lab 024

Änderungen aufgrund aktueller Themen und Liefersituationen vorbehalten!

Beat

Herausgeber (V.i.S.d.P.):
Kassian Alexander Goukassian (kg@falkemedia.de)

Chefredakteur: Marco Scherer (m.scherer@beat.de)

Chef vom Dienst: Mario Schumacher (ms@beat.de)

Redaktion:
Jan Wilking, Philipp Sterczewski, Sascha Blach, Tobias Fischer

Redaktionelle Mitarbeit:
Daniel Bock, Laura Emiliano, Stefan Hofmann, Heiner Kruse, Matthew Mann, Ruben Mantel, Paul Marx, Stefan Molz, Julian Schmauch, Frank Schreiber, Maya C. Sternel, Vera Schumacher.

Redaktionelle Anfragen/Leserbriefe: redaktion@beat.de

Cover-Design & Layout: Ricarda Becker, naujoks-design.de

Verlag:
falkemedia GmbH & Co. KG
Pahlblöken 15-17
D-24232 Schönkirchen
Tel. +49 (431) 200 766-0 info@falkemedia.de
Fax +49 (431) 200 766-50 www.falkemedia.de
ISSN 1860-9988
HRA 8785 Amtsgericht Kiel
PhG: falkemedia lifestyle GmbH (HRB 12311 AG Kiel)
Geschäftsführer: Kassian Alexander Goukassian

Redaktion:
siehe Verlagsadresse • Tel. +49 (431) 200 766-766

Datenschutzbeauftragter: Jürgen Koch
s. Verlagsadresse • Mail: datenschutzanfrage@falkemedia.de

Abonnementbetreuung:
falkemedia-Aboservice
Postfach 810640
70523 Stuttgart
Tel: 0711 / 7252-292
abo@beat.de

Mediaberatung:
Yvonne Popall (y.popall@falkemedia.de)
Tel.: +49 (040) 28 51 66 48 • Fax: +49 (040) 28 51 66 49

Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2023 unter:
www.falkemedia.de/mediadaten

Produktions- und Druckmanagement:
impress GmbH, Monforts Quartier 32
41238 Mönchengladbach

Vertriebsleitung:
Hans Wies,
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
E-Mail: Hans.Wies@dermedienvertrieb.de

Vertrieb:
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
Meßberg 1 • 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0)40 3019 1800

Bezugsmöglichkeiten:
Zeitschriftenhandel, Fachhandel, Abonnement

Einzelpreis Euro 6,99
Jahresabonnement: Euro 89,80
Ausland je Ausgabe zzgl. 0,90 €
In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung: Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkemedia. Ein Einsenden garantiert keine Veröffentlichung. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht: Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen: Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss: Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

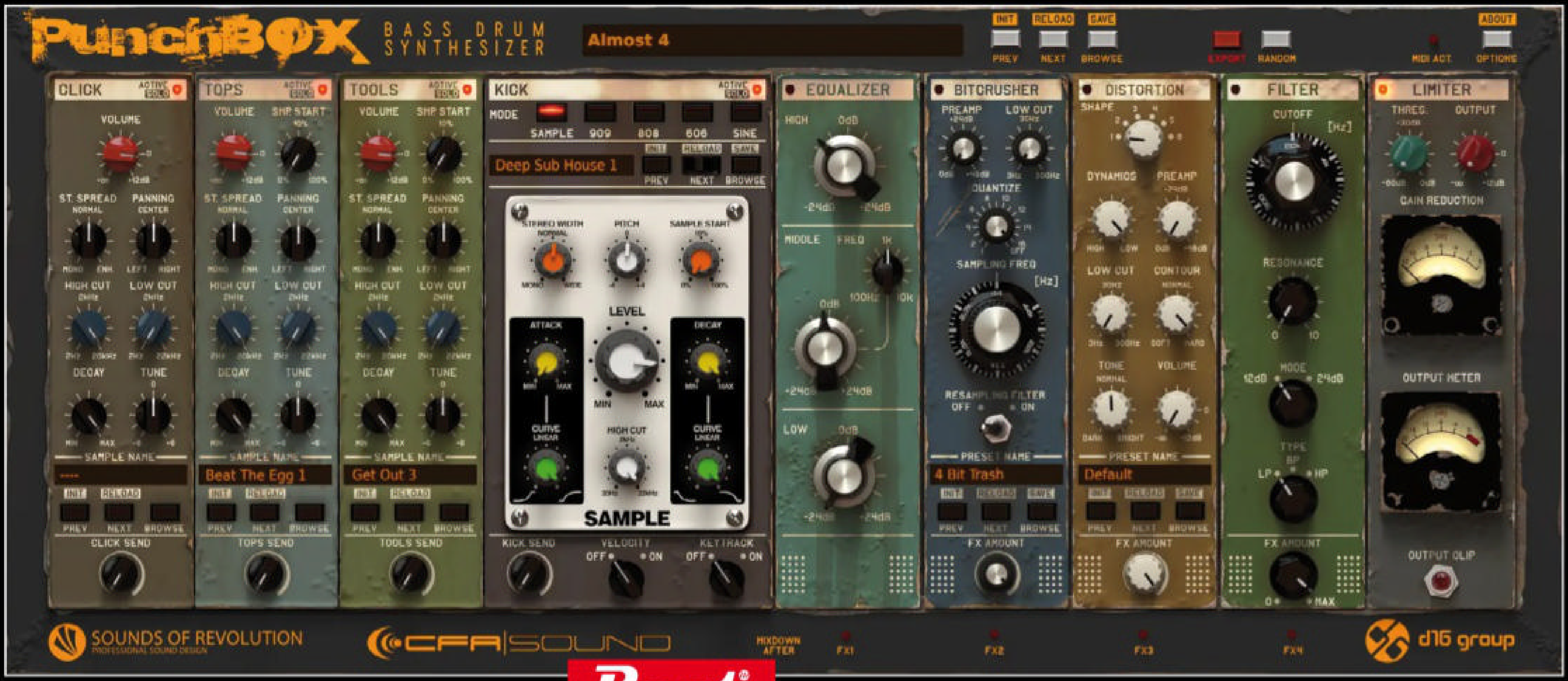
Bei falkemedia erscheinen außerdem die Publikationen Mac Life, DigitalPHOTO, BÜCHERMagazin, So is(s)t Italien, LandGenuss, mein ZauberTopf, KIELerLEBEN uvm.

© Copyright 2024 by falkemedia

PRESSE & BUCH IM BAHNHOF
ISSN 1866-3737

JETZT BEAT ABONNIEREN

… und die d16 Punchbox kostenlos erhalten!



Beat
MUST-HAVE

Was kommt dabei heraus, wenn ein renommierter Software-Hersteller und gefragte Sounddesigner gemeinsame Sache machen? Die eindrucksvolle Antwort ist der Bassdrum-Synthesizer PunchBOX, der die exzellenten Drum-Module und Effekte von D16 auf die Club-erprobten Samples von Sounds Of Revolution und CFA-Sound treffen lässt. Das Plug-in ist modular aufgebaut, es lassen sich vier Klangquellen kombinieren. Der Kick-Generator spendiert den „Bauch“ der Bassdrum, zur Auswahl stehen TR-909, -808, und -606-Modelle, ein flexibler Sinusgene- rator sowie eine Sample-basierte Variante. Jedes Modul bietet umfangreiche Einstellmöglichkeiten und lässt sich chromatisch spielen.

Ein Must-have für Kicks in Styles aller Art!

Prämienabo hier bestellen:

Web: www.beat.de/jahresabo
Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnr.: BE00PLU22

Abo-Service falkemedia, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

DER NEUE ZOOM R4 MULTITRAK

Mit 32-Bit-Float-Aufnahme, 4 Spuren, einer einzigartigen Bounce-Spur, 2 XLR/TS-Combo-Eingängen, einem eingebauten Mikrofon, einer Rhythmus-Sektion mit über 80 Drum-Patterns und einer Vielzahl von Spur- und Eingangseffekten einschließlich Verstärkersimulationen ist der R4 perfekt für die Aufnahme Ihrer anspruchsvollsten Kompositionen. Der R4 macht das Aufnehmen und Abmischen Ihrer Songs wahnsinnig einfach, damit Sie sich ganz auf Ihre Musik konzentrieren können.

ZOOM | We're For Creators®

ZoomDeutschland
ZoomOesterreich

zoomdeutschland
zoomoesterreich

ZoomEurope

www.zoomcorp.com

Exklusivvertrieb in D, A, CH, DK, GB, PL, EE, LV, LT, BG, HU, BE, NL, L, GR, CZ, SK:
Sound Service European Music Distribution | www.sound-service.eu | info@sound-service.eu